# MONSTER MANUAL

# 怪物图鉴

龙与地下城 第五版

中译V 1.2 版

DUNGEONS & DRAGONS

## 制作组

**D&D 设计师主管：**Mike Mearls, Jeremy Crawford

**《怪物图鉴》主管：**Christopher Perkins
**资料卡研发：**Chris Sims, Rodney Thompson
**故事研发：**Robert J. Schwalb, Matt Sernett
**编辑：**Scott Fitzgerald Gray
**出品人：**Greg Bilsland

**艺术指导：**Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso
**平面设计师：**Bree Heiss, Emi Tanji, Barry Craig
**封面插画师：**Raymond Swanland
**内页插画师：**Tom Babbey, Daren Bader,John-Paul Balmet, Mark Behm, Eric Belisle,Michael Berube,Zoltan Boros, Christopher Bradley,Aleksi Briclot, Filip Burburan, Christopher Burdett, Sam Burley, Mike Burns, Wesley Burt, Milivoj Ceran, Jedd Chevrier, Conceptopolis, Adam Danger Cook, Julie Dillon, Dave Dorman, Jesper Ejsing, Emrah Elmasli, Wayne England, Mike Faille, Toma Feizo Gas, Emily Fiegenschuh, Tomas Giorello, E.M. Gist, Lars Grant-West, E.W. Hekaton, jD, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Kurt Huggins and Zelda Devon, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Vance Kovacs, Daniel Landerman, Lindsey Look, Daniel Ljunggren, Raphael Lubke, Titus Lunter, Slawomir Maniak, Andrew Mar, Brynn Metheney, Christopher Moeller, Mark Molnar, Marco Nelor, Jim Nelson, Mark A. Nelson, Hector Ortiz, Ryan Pancoast, Adam Paquette, Jim Pavelec, Kate Pfeilschiefter, Steve Prescott, Vincent Proce, Darrell Riche, Ned Rogers, Scott Roller, Jasper Sandner, Mike Sass, Marc Sasso, Ilya Shkipin, Carmen Sinek, Craig J Spearing, Annie Stegg, Zack Stella, Matt Stewart, Raymond Swanland, Justin Sweet, Anne Stokes, Matias Tapia, Cory Trego- Erdner, Autumn Rain Turkel, Cyril Van Der Haegen, David Vargo, Franz Vohwinkel, Richard Whitters, Sam Wood, Ben Wootten, Kieran Yanner, Min Yum, Mark Zug

**补充撰稿人：**Bruce R. Cordell, Kim Mohan, Chris Dupuis, Tom LaPille, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen, R.A. Salvatore

**项目管理：**Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay
**生产服务：**Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Matt Knannlein, Anita Williams

**品牌营销：**Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

**作为本作基础的原游戏作者为**
E. Gary Gygax 与 Dave Arneson,
以及 Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, 和 Don Kaye
**进一步开发的借鉴者为**
J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood,Keith Baker, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins 和 Rob Heinsoo

**产前测试员由**
超过 175,000 的 D&D 爱好者们。谢谢!
**额外商议提供者为**
Robert Alaniz, Anthony Caroselli, Josh Dillard, Curt Duval, Sam E. Simpson Jr., Adam Hennebeck, Sterling Hershey, Paul Hughes, Doug Irwin, Ken J. Breese, Yan Lacharite, Tom Lommel, Jonathan Longstaff, Rory Madden, Matt Maranda, Paul Melamed, Mike Mihalas, David Milman, Daren Mitchell, Claudio Pozas, John Proudfoot, Karl Resch, M. Sean Molley, Sam Sherry, Pieter Sleijpen, David "Oak" Stark, Vincent Venturella, Fredrick Wheeler, Arthur Wright

## 封面故事

Raymond Swanland 的插画描绘了珊娜萨 Xanathar 在阴暗的地脉迷城 Undermountain 深处伏击冒险者们的场景，同时也表示这名身为犯罪之王的眼魔对开发深水城 Waterdeep 的地底深处非常感兴趣。

*免责声明：书中所述的怪物与实际存在的怪物之间任何的相似之处都是纯属巧合。特别特别是夺心魔 mind flayers，这种生物绝对、完全、肯定并不存在，他们也没在秘密的运营着 D&D 的团队。话说我们真要搞个免责声明来说这事吗？你不该用你的脑子去思考这些非理性的想法。这些事只会把你的脑子搞乱，甚至还会影响嚼头。一只好脑子就该要甜美秀丽且新鲜稚嫩。拜托。放下这本书。然后去看一些真实的电视，还有那些猫咪网络视频。现在这些东西真的好有趣，看了不后悔。我们之所以这么说，是因为我们爱你，还有你那肉厚多汁的玩家脑子。*

龙与地下城 DUNGEONS & DRAGONS，D&D，威世智海岸巫师 Wizard of the Coast，被遗忘国度 Forgotten Realms，关于“龙与”的标签，以及《玩家手册》《怪物图鉴》《城主指南》和任何威世智出版物的名称与其 logo 的合法版权均属于美国威世智及其别国分公司。未经威世智许可，禁止复制或未经授权而使用任何其中的资料和原画。

## 关于翻译

本文对应第五版龙与地下城的《怪物图鉴 Monster Manual》一书之内容。其具体文本根据果园译者的文章整理校对补充完成。其中文翻译的版权归各译者所有。所有翻译文章仅作为对照原版书籍时的中文参考，请勿用作商业用途。如有进一步使用该文件的想法，请到果园或以其他渠道与相应的译者交流。各译者不分先后包括：

*暗殇 I，犬良人，拉斯的黑袍，谭森·变压器，蓝冰夜光，蓬莱儿，六行化雨，阿戳，听海落潮声，靠谱的沙夏，維克那，黑白兔子，egsdyfxc1234，Inflation a.k.a The Archwizard，shipiaozi，Parmen073，user8786，Anotherblood，jingcengdian，shajj，The Seer，g9624，kuarcis，pdex，Belegaerion，kuarcis，xiezhenggang，Kyrieeee，Jaceimba，lich7，以及 leafnight*
此外，校对人员包括：*小黑.Fan，Aow，散人，破君，独行总督，以及群中各 dalao*

# 目录 Contents


简介 Introduction

阿兰寇拉鹰人 Aarakocra
底栖魔鱼 Aboleth
天使 Angels
活化物件 Animated Objects
掘地虫 Ankheg
火矮人 Azer
女妖 Banshee
石化蜥蜴 Basilisk
青足龙蛇 Behir
眼魔 Beholders
枯萎怪 Blights
熊地精 Bugbears
鲨蜥兽 Bulette
狂蛙人 Bullywug
魔裔 Cambion
食腐虫 Carrion Crawler
人马 Centaur
奇美拉 Chimera
甲伏怪 Chuul
蛰伏伪怪 Cloaker
蛇鸡兽 Cockatrice
羽蛇 Couatl
蠕行之爪 Crawling Claw
独眼巨人 Cyclops
暗幕魔兽 Darkmantle
死亡骑士 Death Knight
半巫妖 Demilich
恶魔 Demons
魔鬼 Devils
恐龙 Dinosaurs
移位兽 Displacer Beast
变形怪 Doppelganger
龙巫妖 Dracolich
幽影龙 Dragon, Shadow
龙 Dragons
龙龟 Dragon Turtle
蛛化精灵 DRIDER
树精 Dryad
灰矮人 Duergar
元素 Elementals
卓尔精灵 Elves: Drow
至高天 Empyrean
伊特怪 Ettercap
双头巨人 Ettin
妖精龙 Faerie Dragon
燃焰之颅 Flameskull
呋噜 Flumph
废陋巨人 Fomorian
真菌 Fungi
格莱石人 Galeb Duhr
石像鬼 Gargoyle
巨灵 Genies
幽魂 Ghost
食尸鬼 Ghouls
巨人 Giants
惧噬体 Gibbering Mouther
吉斯人 Gith
豺狼人 Gnolls
地底侏儒 Gnome, Deep
（斯涅布力 Svirfneblin）
地精 Goblins
魔像 Golems
石化牛 Gorgon
触须怪 Grell
穴居攫怪 Grick
狮鹫 Griffon
石盲蛮族 Grimlock
鬼婆 Hags
半龙 Half-Dragon
鸟妖 Harpy
地狱犬 Hell Hound
恐怖铠甲 Helmed Horror
鹫马 Hippogriff
大地精 Hobgoblins
造妖 Homunculus
恐爪怪 Hook Horror
多头蛇蜥 Hydra
噬脑怪 Intellect Devourer
隐形追猎者 Invisible Stalker
化豺 Jackalwere
天狗 Kenku
狗头人 Kobolds
克拉肯 Kraken
寇涛鱼人 Kuo-toa
拉米亚 Lamia
巫妖 Lich
蜥蜴人 Lizardfolk
兽化症 Lycanthropes
火童 Magmin
刺尾狮 Manticore
美杜莎 Medusa
魔蝠 Mephits
人鱼 Merfolk
迈罗人鱼 Merrow
拟身怪 Mimic
夺心魔 Mind Flayer
牛头人 Minotaur
魔冢 Modrons
木乃伊 Mummies
蕈人 Myconids
纳迦 Nagas
梦魇 Nightmare
诺斯异怪 Nothic
食人魔 Ogres
恶鬼 Oni
泥怪 Oozes
兽人 Orcs
食腐兽 Otyugh
枭熊 Owlbear
飞马 Pegasus
鹿鹰兽 Peryton
穿刺者 Piercer
皮克精 Pixie
伪龙 Pseudodragon
紫虫 Purple Worm
泽地熊人 Quaggoth
罗刹 Rakshasa
百足魔兽 Remorhazes
还魂尸 Revenant
鹏鸟 Roc
树绳妖 Roper
锈蚀怪 Rust Monster
沙华鱼人 Sahuagin
火蜥蜴 Salamanders
半羊人 Satyr
稻草人 Scarecrow
幽影 Shadow
蔓生怪 Shambling Mound
构装盾卫 Shield Guardian
骷髅 Skeletons
史拉蟾 Slaadi
幽灵 Spectre
斯芬克斯 Sphinxes
小妖精 Sprite
蚊蝠 Stirge
魅魔 Succubu / 梦魔 Incubus
泰拉斯奎巨兽 Tarrasque
斯里克林螳螂人 Thri-kreen
树人 Treant
战蜥人 Troglodyte
巨魔 Troll
土巨怪 Umber Hulk
独角兽 Unicorn
吸血鬼 Vampires
水诡 Water Weird
尸妖 Wight
鬼火 Will-o'-wisp
缚灵 Wraith
飞龙 Wyvern
索尔石怪 Xorn
雪人 Yetis
原体蛇人 Yuan-ti
尤格罗斯魔 Yugoloths
僵尸 Zombies

附录 A：其他生物 Miscellaneous Creatures

附录 B：非玩家角色 Nonplayer Characters

资料卡索引 Index of Stat Blacks

# 简介 Introduction

本书是一本为讲故事或是构建世界而服务的生物图鉴。当你想为朋友们主持一场 D&D 游戏时，不管是进行一夜疯狂的随性冒险，还是剧情丰富的漫长战役，你都可以从本宝典的每页得到迸发的灵感。你可以从书中寻找邪恶的敌人，或是友善的帮手，这里就是各种生物的一站式商店。

栖息在 D&D 世界的各种生物里，有一部分源于现实世界的神话传说和奇幻文学，而另一些则是 D&D 的原创生物。本书所提及的怪物可能早在一些已出版的游戏中出现过。你可以在这里发现一些熟悉的怪物，比如眼魔和移位兽，或是更常见的生物如甲伏怪和针叶人，还有那些加入了怪异、恐怖和荒诞特色的普通野兽。这些旧有怪物的回归，能够使游戏本身更具多样性。希望 D&D 世界里这些千奇百怪的生物，以及围绕它们发生的各种故事，能够带给大家激情与快乐。

如果你是一位有经验的地下城主（DM），一些怪物的描述可能会让你感到意外。我们在编写本图鉴时，从以往版本的*《怪物图鉴》*中发掘了一些现已被遗忘的内容，另外还加入了一些新的变化。当然，书中所述并不限制你自己的创造力，你仍然可以随意的修改这些怪物。如果牛头怪在你的世界中是船匠和海盗，我们并没有异议，这毕竟是你的世界。

# 如何使用本书 How to Use This Book

作为一个 DM 最棒的时候，就是亲手从零开始创建自己的奇幻世界，并让它变的鲜活起来。而将这些背景丰满的怪物们设置其中正好是个不错的方法。你可以从一个怪物的故事出发，创建一个围绕它发生的故事。或者创作一个独特的地下城，并寻找合适的怪物填充其中。这就是本*《怪物图鉴》*的便利之处。

*《怪物图鉴》*是 D&D 游戏三宝书其中之一，另外的两本分别为*《玩家手册》*和*《城主指南》*。*《怪物图鉴》*的目标读者跟城主指南相似，更倾向于供 DM 们查阅使用。随意使用本书在你冒险中填充：恼人的地精，发臭的战蜥人，野蛮的兽人，强大的龙，或者是一大群令人发毛的小爬虫。其中无数的点子将让你的 D&D 冒险更加丰富多采。

使用怪物们创建遭遇的信息可以在*《城主指南》*中查阅。该书中还包括了游荡怪物的表格，以及一些可以助你以更有趣方式使用怪物的好东西。该指南还提供了修改怪物以及自创怪物的一些建议。

如果你从未主持过 D&D 游戏，我们建议你看一下*《龙与地下城新手包 DUNGEONS & DRAGONS Starter Set》*。这套出版物演示了如何从一群怪物出发，然后围绕它们创建一个刺激冒险的完整流程。

# 怪物是什么 What Is a Monster?

怪物在此的具体定义是，任何可以与之互动，并且能够与之战斗和将之杀害的生物总称。从无害的青蛙到善良的独角兽都符合一只怪物的定义。该术语同样适用于人类，精灵，矮人，以及其他文明种族民众，而不管其与玩家们是敌对还是友善。大部分怪物在 D&D 世界里游荡，然而有一些威胁注定要被制止：到处破坏的恶魔，妖言惑众的魔鬼，收割灵魂的不死生物，应召出现的元素生物等等，数不胜数。

本书包括了大量“准备妥当”且“容易运作”的怪物，它们适用于各种等级且囊括了可以想象的几乎每一种气候和地形。无论你的冒险发生在任何地方（沼泽，地下城，或是已知的外层位面），本书中都有合适的怪物用以填充其中。

## 怪物栖息在什么地方 Where Do Monstrs Dwell?

如果你是 D&D 新手，你可能并不熟悉那些可能出现怪物，以及这些与之搏斗的神奇诡异之地。

### 地下城 Dungeon

提到地下城，大多数人会想到竖满铁栅栏的昏暗牢房和沉重的钢铁枷锁。在 D&D 游戏中“地下城”是一个广义的名词，特指有怪物在内的封闭区域。大多数地下城都是庞大的地下建筑集群。以下列出部分范例。

- 一座废弃的法师塔坐落在一座孤山上，山丘的地下坑道里还住满了地精
- 一座法老王的金字塔，里面布满闹鬼的密室和隐秘的宝库
- 一座长满藤蔓的城市坐落在丛林之中，恶魔教团与恶魔们占据了城市的四周
- 一个霜巨人国王的冰封墓穴
- 一个肮脏的下水道迷宫，由一群鼠人所控制着

### 幽暗地域 The Underdark

幽暗地域是存在于地表之下的地底世界，其本身就是一个优秀的地下城。栖息于此的怪物们早已习惯这个广大地底领域的黑暗。在这片布满地道与洞窟的漆黑中，阴风由上往下不断吹送着。有人穷尽（短暂的）一生在这里生活探索，也许会发现以下地点。

- 一座夺心魔监狱或庇护所，里面住满了失心和发疯的奴隶
- 一座矮人墓园，里面一排排尘封的坟墓等待着被洗劫一空
- 一座守备森严的哨站，里面全副武装的守卫守护者通向卓尔宏伟城市的必经之路
- 一条长满巨型真菌的地下裂谷，占据着一只自大的眼魔，或一个疯狂的废陋巨人国王
- 一群岩石嶙峋的岛屿坐落在广阔的黑暗地下海中，栖息着一群底栖魔鱼与发疯的寇涛鱼人

### 野外 The Wilderness

并非所有怪物都潜伏在地底。其中还有很多居住在各种地方，沙漠、山地、沼泽、峡谷、森林以及其他自然环境中。野外和地下城一样充满危险，当四下无处可多时或许更不安全。某些野外地点会跟地下城一样让人印象深刻。

- 一个由破碎的船只残骸搭成的鹏鸟巢穴，座落在一座孤山或石丘上

- 一片广阔的极地苔原，被一群狂战士和雪人用作狩猎场
- 一片原始森林，由一群树人守护着，或是被一群崇拜恶魔的豺狼人所腐化
- 一片笼罩着浓雾的沼泽，徘徊着一群崇拜一只邪恶黑龙的蜥蜴人
- 一片长满树林的海岛，其上住着恐龙以及人类的武者部族

### 城镇 Towns and Cities

某些精彩的冒险发生在文明的发源地。都市的设定可以让冒险者们并肩走向致富和成功的道路。他们可以在此击退社会败类，或是揭开文明外衣之下隐藏着的巨大邪恶。在这些中世纪的城镇中的冒险，其惊险程度不输任何的地下城。

- 一座钟楼，其内是一个盗贼工会基地，盘踞着一群天狗游荡者和刺客
- 一个奴隶贩子的巢穴隐藏在一座孤儿院之中，一只罗刹在里面伪装成院长运营着该设施
- 一个法师的研究室，充斥着腐臭和亡灵魔法的研究痕迹
- 一座贵族庄园，一群富有的恶魔教徒聚集在一起准备举行一场献祭
- 一座神殿、宝库或是博物馆，由活动的构造生物日夜守护着。

### 水下 Underwater

并非所有冒险都发生在陆地。本书还提供了一些出没在海洋世界的生物，比如，邪恶的沙华鱼人，以及与之敌对的善良水生精灵。这些水生领域也是充满惊奇的冒险地带：

- 一片沉船的墓地，徘徊着鲨鱼、水生食尸鬼和愤怒的幽魂
- 一座风暴巨人的珊瑚城堡，四处透露着美丽与危险的气息
- 一座海底的失落城市，笼罩在一个魔法气泡中，由一位美杜莎女王统治着
- 一个克拉肯洞穴或青铜龙巢穴，里面放满了古老的宝藏
- 一座沉没的塞克拉神庙 Sekolah，里面供奉着沙华鱼人的邪恶神祇

### 其它位面 The Planes of Existence

诸如深渊 Abyss，九层地狱 Nine Hells，黄铜之都 City of Brass 这些遥远之地主动召来高等级的冒险者，前来体现他们的英勇无畏，推翻此处邪恶的主宰或揭示这里隐藏着的秘密。许多强大诡异的生物生活在其他位面中，其中包括严谨整齐的魔家以及凶暴残酷的恶魔。这些有趣的冒险地，是超越天马行空的世界边境：

- 一个深渊炼魔的要塞，坐落在九层地狱的第一层阿佛纳斯 Avernus 中
- 一座闹鬼的城堡坐落在堕影冥界中，一只幽影龙在这里建起了自己的巢穴
- 一座精灵女王的坟墓，坐落在妖精荒野之中
- 一座风巨灵的宫殿坐落在气元素位面中，里面收藏着大量偷来的宝藏
- 一只巫妖的隐秘半位面，这名不死大法师把自己的命匣和法术书藏在这个领域中

关于其他位面的更多信息，可参阅《*城主指南*》的相关内容。

## 选择使用什么怪物 What Monster to Use?

许多怪物栖息在地下城中，而其余一些则生活在沙漠、森林、迷宫以及其他环境。不管这些怪物通常以何处为家，你都可以随意的把它们设置在你需要的地方。“离水之鱼”的故事总会令人印象深刻，有时候隐藏在风沙下的穴居攫怪，或者住在幽暗地域巨型蘑菇里的树精，总能给玩家带来别样的惊喜与欢乐。

# 资料 Statistics

怪物的资料信息基本集中在其**资料卡 stat block** 中描述，其内提供了运作一只怪物所需要的各种要点信息。

## 体型 Size

怪物可以是微型 Tiny、小型 Small、中型 Medium、大型 Large、巨型 Huge 或是超巨型 Gargantuan。体型分类列表展示了每只特定体型怪物在战斗中所占据空间的具体大小。《*玩家手册*》中可以获得关于生物体型和空间的更多信息。

### 体型分类 Size Categorise

| 体型 | 占据空间 | 范例 |
|---|---|---|
| 微型 | 2½ x 2½尺 | 小魔鬼 imp，小妖精 sprite |
| 小型 | 5 x 5 尺 | 巨鼠 giant rat，地精 goblin |
| 中型 | 5 x 5 尺 | 兽人 orc，狼人 werewolf |
| 大型 | 10 x 10 尺 | 鹫马 hippogriff，食人魔 ogre |
| 巨型 | 15 x 15 尺 | 火巨人 fire giant，树人 treant |
| 超巨型 | 20 x 20 尺或更大 | 克拉肯 kraken，紫虫 purple worm |

## 种类 Type

怪物的种类即代表其基础本质。游戏中特定的法术、魔法物品、职业特性及其他效应影响特定种类怪物时，将产生特殊的互动效果。比如，一支*屠龙箭 arrow of dragon slaying* 所造成的额外伤害不仅可以作用于龙族，也可作用于其他龙类生物，如龙龟 turtle 和飞龙 wyvern。

游戏中包括以下不包含具体规则的怪物种类。

**异怪 Aberration** 是地道的异界生物。他们多拥有天生的魔法能力，其力量多来自生物的异界意志而非世上的神秘力量。典型的异怪包括底栖魔鱼 aboleth、眼魔 beholder、夺心魔 mind flayer 以及史拉蟾 slaadi。

**野兽 Beast** 作为非类人生物，是奇幻生态圈中不可或缺部分。某些野兽有着天生的魔法力量，但大部分仍是非知性生物，而且不具备语言和社交的能力。野兽包括各种普通动物、恐龙和各种动物的巨型版本。

### 自定义生物 Modifying Creatures

尽管本书中收集了大量的怪物信息，你仍可能在为某个冒险选择合适生物时感到困惑。事实上，你可以随意调整现有的生物，以使其更适合你的使用环境。你甚至可以从不同怪物身上借鉴一两项特性，或是使用书中提及的某个变体或模板。另外，在修改怪物或是套用模板后，记得对其相应的挑战等级进行调整。

关于如何自定生物以及计算其挑战等级的进一步建议，可以参考城主指南相应内容。

**天界生物 Celestial** 是上层位面的原生生物。大部分的天界生物都是神能的仆人，作为往来凡界与其他位面的信使和代理被使唤着。天界生物天性善良，偏离善良阵营的天界生物本身就是一场灾难，而且极其罕有。天界生物包括天使 angel，羽蛇 couatl 和飞马 pegasus。

**构装生物 Constructs** 是被制作而成的生物。部分构装生物只被其创造者赋予简单的指令，而另一些则拥有复杂的情感以及独立思考能力。魔像 golem 是标志性的构装生物。在一个叫机械境 Mechanus 的外层位面中，存在许多原生的构装生物。比如魔冢 modron，就是出于某强大生物的意志使用该位面的原生物质构装而成的生物。

**龙类 Dragons** 是古老而强大的大型爬行动物。真正的龙（包括善良的金属龙和邪恶的彩色龙）都有着高智商和天生的魔法能力。该生物种类也包括了真龙的其他近亲，它们没那么强大，没那么高智商，魔法能力也没那么强，比如飞龙 wyvern 和伪龙 pseudodragon。

**元素生物 Elementals** 指元素位面的原生生物。某些该类型的生物只是其对应元素活动成分的集合，那些直称为元素的生物就是其中之一。此外其余的元素生物则在拥有生物形态的同时充满了元素的能量。其中，巨灵 genie 族（包括气巨灵 djinn 和火巨灵 efreet）在元素位面里是最重要的文明物种。其他元素生物有火矮人 azers、隐形追猎者 invisible stalker 和水诡 water weird 等。

**精类 Fey** 是与自然力量密切相关的魔法生物。它们栖息在暮色环绕的丛林以及迷雾弥漫的森林中。某种意义上，它们与妖精荒野 Feywild（或称妖精位面 Plane of Faerie）紧密相连。某些妖精可能会出现在其他外层位面，特别是奔放之野 Arborea 与兽乡 Beastlands 里。精类生物包括树精 dryad、皮克精 pixie 和半羊人 satyr 等。

**邪魔 Fiends** 是下层位面原生的邪恶生物。除一小部分作为神能的仆人外，大部分的邪魔都从属于相应的大魔鬼或者恶魔主君作为劳力。邪恶的牧师和魔法师有时会召唤邪魔到主物质世界完成自己的任务。善良的邪魔就如邪恶的天界生物一样几乎不可能出现。邪魔包括恶魔 demon、魔鬼 devil、地狱犬 hell hound、罗刹 rakshasa 和尤格罗斯魔 yugoloth。

**巨人 Giants** 比各种类人生物都要高大。它们长相与人类相仿，只是某些品种会长有多个头颅（双头巨人 ettin）而有些则长成畸形的身体（废陋巨人 fomorian）。六种真巨人包括：山丘巨人、石巨人、霜巨人、火巨人、云巨人以及风暴巨人。此外，食人魔 ogre 和巨魔 troll 等生物也属于巨人类生物。

**类人生物 Humanoids** 是 D&D 世界的主要民众，他们中既有文明族群也有野蛮群落，包括了人类以及其他各色的物种。他们拥有语言和文化，有些甚至拥有天生的魔法能力（尽管大部分类人生物都可以习得施法能力），以及双足直立的体态。最常见的类人种族是最适合玩家扮演的角色，包括人类 human、矮人 dwarf、精灵 elf 以及半身人 halfling。此外，野蛮残忍的类人生物也与这些普通民众数量相当，而这些有着同样邪恶本性的种族包括各种类地精 goblinoid（包括地精 goblin，大地精 hobgoblin 和熊地精 bugbear）、兽人 orc、豺狼人 gnoll、蜥蜴人 lizardfolk 以及狗头人 kobold。

本书描述了大部分的类人生物，但并没有收录《玩家手册》中已经详细描述过的种族（卓尔除外）。附录 B 里给出的一些资料卡也可以在你制作各种类人生物时提供帮助。

**怪兽 Monstrosities** 是严格意义上的怪物。他们是异常、非自然且充满恶意的可怕生物。某些怪兽是魔法试验的失败作品（比如枭熊 owlbear），还有些则是可怕诅咒的产物（包括牛头人 minotaur 和原体蛇人 yuan-ti）。它们难以被归类，某种意义上怪兽类别适用于所有不归入其他类别的生物。

**泥怪 Oozes** 是凝胶状的生物，它们很少有一个固定的形状。泥怪大多隐藏在地下洞窟和地下城中，废品、腐肉及其遇见的任何不幸生物都是它的食粮。黑布丁 black pudding 和胶质方块 gelatinous cube 算是最著名的泥怪类生物。

**植物 Plant** 在生物类别里是指植物结构的生物，而不是普通的谷物。他们大多可以自主行走，某些甚至是肉食性生物。典型的植物类生物是蔓生怪 shambling mound 和树人 treant。真菌生物如毒气孢子 gas spore 和蕈人 myconid 也从属于该生物类别。

**不死生物 Undead** 曾经是活生生的生物，他们死后通过特定的死灵魔法或不洁诅咒而复活成不死的可怕形态。不死生物包括一些活动的尸体如吸血鬼 vampire 和僵尸 zombie，还包括一些失去身体的灵魂如幽魂 ghost 和幽灵 specter。

### 种类附标 Tags

一种怪物可能会具有一个或者多个种类标签，额外的种类附标会标注在基础种类标签后的括号中。例如，兽人的种类是*类人生物（兽人）*。特定的种类附标给指定的生物赋予额外的细分种类。附标本身不包含任何规则，但游戏中的某些物品（比如魔法物品）使用时会与附标产生关联。比如一把对恶魔有伤害特效的矛，其特效可以作用于任何有恶魔附标的生物。

## 阵营 Alignment

在扮演怪物和进行战斗时，怪物的阵营可以给事件的进展提供有用的线索。例如混乱邪恶阵营的怪物也许很难与眼前可能发动攻击的角色论理，而一个绝对中立阵营的怪物也许会愿意与人进行交涉。关于不同阵营的详细描述，可以参照《玩家手册》里的相关内容。

怪物资料卡中指定的阵营信息只是默认数据。你可以随意修改该项以配合自己战役的需求。当你需要一只善良阵营的绿龙 green dragon，或是邪恶阵营的风暴巨人 storm giant 时，并没有什么可以妨碍你的创意。

某些生物可以属于**任意阵营 any alignment** 中。换句话说，你可以自行选择该怪物的阵营。某些怪物的阵营有着特定的倾向。例如，一名狂战士 berserker 可以是任意的混乱阵营（混乱善良，混乱中立或混乱邪恶），以符合其狂野的天性。

许多低智力生物无法理解秩序与混乱，善良与邪恶的意义。它们不会作道德或伦理性的选择，而是凭直觉行动。这些生物被视为**无阵营 unaligned**，意指其不属于任何阵营。

## 护甲等级 Armor Class

穿戴护甲或装备盾牌的怪物拥有的护甲等级（AC）等于其护甲、盾牌以及敏捷属性效果的总和。否则，怪物的 AC 将基于其所具有的敏捷调整值与天生护甲总和。如果该怪物具有天生护甲，同时穿戴护甲或装备盾牌，其具体 AC 值将纪录在基础值后的括号中。

## 生命值 Hit Points

怪物在生命值降为 0 时死亡或被破坏。更多关于生命值的描述，可以参见《玩家手册》相关内容。

怪物的生命值栏给出的是一个固定值和一个平均值。例如，一个生命值为 2d8 的怪物其平均生命值为 9（即 2×4½）。

怪物用于计算生命值大小的生命骰取决于其体型，体型对应生命骰列表列出了对应的数值。

怪物的体质调整值也会影响其拥有的生命值。将怪物体质调整值乘以拥有的生命骰数量值，再将所得数值额外增加到其生命值中。例如，一个拥有体质 12（+1）和 2d8 生命骰的怪物，拥有 2d8+2 的生命值（平均 11）。

### 体型对应生命骰 Hit Dice by Size

| 怪物体型 | 生命骰 | 平均生命值 |
|---|---|---|
| 微型 | d4 | 2½ |
| 小型 | d6 | 3½ |
| 中型 | d8 | 4½ |
| 大型 | d10 | 5½ |
| 巨型 | d12 | 6½ |
| 超巨型 | d20 | 10½ |

## 速度 Speed

怪物的速度项说明其在自己回合里可以移动的距离。更多关于速度的信息，可以参照《玩家手册》相关内容。

所有生物都具有步行速度，这里直接称其为怪物的速度。没有地面移动能力的生物其步行速度计为 0 尺。

某些生物具有多于一个的移动能力时，其具有以下额外的速度项。

### 掘穴 Burrow

具有掘穴速度的怪物可以使用其速度穿越沙地，土地，泥地，以及冰面。掘穴怪物不能穿越硬质岩石，除非他具有其他可以这么做的特殊特质。

### 攀爬 Climb

具有攀爬速度的怪物可以使用其速度越过各种表面。攀爬怪物不需要花费额外的移动力进行攀爬。

### 飞行 Fly

具有飞行速度的怪物可以使用其速度进行飞行。某些有悬浮能力的怪物在空中时难被击落（关于飞行的规则，可以参见《玩家手册》的相关内容）。该怪物在死亡时结束悬浮。

### 游泳 Swim

具有游泳速度的怪物不需要花费额外的移动力游泳。

## 属性值 Ablility Scores

每只怪物都拥有六项属性值（力量、敏捷、体质、智力、感知、魅力）以及相应的调整值。更多关于属性值及其应用的相关信息，可以参照《玩家手册》相关内容。

## 豁免检定 Saving Throws

豁免检定条目描述该生物擅长抵御的特定效果。例如，某怪物不易被魅惑和恐慌，则会有额外的感知豁免检定加值。很多生物不带特殊豁免检定加值，此时该条目将不再列出。

豁免检定加值是怪物相关属性调整值与其熟练加值的总和，其中怪物的熟练加值决定于怪物的挑战等级（具体数值列于表格“挑战等级对应熟练加值”中）。

## 技能 Skills

技能条目描述该怪物所精通的一项或多项技能。例如，某怪物善于洞察与隐匿时，具有额外的感知（洞察）和敏捷（隐匿）检定加值。

技能检定加值是怪物相关属性调整值与其熟练加值的总和，其中怪物的熟练加值决定于怪物的挑战等级（具体数值列于表格“挑战等级对应熟练加值”中）。该加值还可以加入其他的调整值，此时，怪物具有的更高加值（通常使用双倍的熟练加值）表示其具有更高的专业技术。

### 挑战等级对应熟练加值 Proficiency Bonus by Challenge Rating

| 挑战等级 | 熟练加值 | 挑战等级 | 熟练加值 |
|---|---|---|---|
| 0 | +2 | 14 | +5 |
| 1/8 | +2 | 15 | +5 |
| 1/4 | +2 | 16 | +5 |
| 1/2 | +2 | 17 | +6 |
| 1 | +2 | 18 | +6 |
| 2 | +2 | 19 | +6 |
| 3 | +2 | 20 | +6 |
| 4 | +2 | 21 | +7 |
| 5 | +3 | 22 | +7 |
| 6 | +3 | 23 | +7 |
| 7 | +3 | 24 | +7 |
| 8 | +3 | 25 | +8 |
| 9 | +4 | 26 | +8 |
| 10 | +4 | 27 | +8 |
| 11 | +4 | 28 | +8 |
| 12 | +4 | 29 | +9 |
| 13 | +5 | 30 | +9 |

## 易伤、抗性和免疫 Vulnerabilities, Resistances, and Immunities

某些生物对特定的伤害类型具有易受、抗性或者免疫。特定的生物甚至还可以对非魔法攻击造成的伤害具有抗性或免疫（魔法攻击是由法术、魔法物品或其他魔法来源发动的攻击）。此外，一些生物还免疫特定的状态。

## 感官 Senses

感官条目记录了怪物的感知（察觉）被动值，以及其可能具有的特殊感官。具体的特殊感官如下。

### 盲视 Blindsight

具有盲视感官的怪物在不依赖视觉的情况下，依然可以感觉一定的半径范围。

没有眼睛的生物，如石盲蛮族 grimlock 和灰泥怪 gray ooze 是典型的盲视物种。从另种意义来讲，使用回声定位以及高敏感官的生物也视为具有盲视感官，如蝙蝠 bat 和真龙 dragon。

如果怪物天生目盲，在其盲视描述后有补充说明标明其最大的盲视感官半径。

**护甲、武器和工具的熟练项 Armor, Weapon, and Tool Proficiencies**

提前设定好生物对护甲，武器，以及工具的熟练情况。当你决定更换这些项目时，你可以自行决定该生物是否熟练其新装备。

例如，你可以把穿厚皮甲挥舞巨棒的典型山丘巨人，换成穿锁甲并装备巨斧，并且自行设定该巨人对两样装备是否都熟练。

关于无熟练度使用护甲或武器的规则，可以参照玩家手册的相关内容。

### 黑暗视觉 Darkvision

具有黑暗视觉的怪物在黑暗中可以看清一定的半径范围。该生物在微光环境中视物时视为处于亮光环境，而在黑暗环境时则视为处于微光环境中。该生物无法在黑暗环境中分辨颜色，只能看见以灰度显现的形状。许多生活在地底的生物都具有黑暗视觉。

### 颤动感知 Tremorsense

具有颤动感知的怪物可以对一定半径范围内，与其自身接触同一地面或物质的震动源进行精确感知。颤动感知无法探知飞行生物和虚体生物。许多掘穴生物如掘地虫 ankheg 和土巨怪 umber hulk 都具有颤动感知。

### 真实视觉 Truesight

具有真实视觉的怪物在一定半径范围内，可以看透魔法或非魔法产生的黑暗，可以看见隐形的生物与物品，可以自动侦查出视觉幻象并直接通过其豁免检定，还可以直接看穿变形生物或用魔法进行变形时的真实形态。此外，该怪物还可以看到同样范围内以太位面的情况。

## 语言 Languages

怪物所掌握的语言在该条目中按字母顺序列出。某些怪物可能会理解一门语言却不能以其进行对话，这些信息都会注明在条目中。无法说话也不能理解语言的生物其语言条目标记为无。

### 心灵感应 Telepathy

心灵感应是一种允许在一定范围内进行心灵交流的魔法能力。进行心灵交流的生物不需要掌握同一门语言，但必须先掌握至少一门语言。没有心灵感应能力的生物可以接收和回复感应信息，但不能发动或切断一场心灵感应交流。

具有心灵感应能力的怪物可以随时切断心灵连接，而不需要看见连接的对方。当心灵连接的两只生物离开感应范围，或者具有感应能力的生物与另一个生物建立新的连接时，原本建立的心灵连接将自动断开。具有心灵感应感官的生物可以随时发动或终止心灵连接，而不需要使用任何动作。但当该怪物处于失能状态时，将无法发动心灵连接，而已经建立的连接也将无法维持。

在反魔法力场中或魔法无法生效的区域里，生物的心灵信息将无法发送和接收。

## 战力 Challenge

怪物的**挑战等级 Challenge Rating** 说明怪物所产生威胁的强度。装备适中且休息妥当的四人队伍，面对怪物的平均挑战等级与队伍角色等级相当时，理论上可以成功避免战斗产生的伤亡情况。例如，四名 3 级角色组成的队伍，可以应战一名挑战等级为 3 的怪物，而更高挑战等级的对手则会使队伍造成致命损失。

明显比 1 级角色弱的怪物会拥有低于 1 的挑战等级。挑战等级为 0 的怪物只有在数量庞大时才会造成威胁。其中那些没有有效攻击手段的生物也不会提供任何经验点，而具有攻击手段的生物每只可以提供 10XP 经验奖励。

某些怪物拥有超过典型的 20 级队伍可以应付的能力。这些怪物通常会拥有超过 20 的挑战等级，其设计是为了让玩家们尝试使用各种技巧来扭转战局。

### 经验值 Experience Points

经验值（XP）的数值基于怪物所拥有的挑战等级。通常，XP 奖励会在怪物被击败时获得，然而 DM 也可以在怪物的威胁以某种形式消除时，同样给予相应的 XP 奖励。

除非获得某些额外的说明，否则被法术或者魔法能力召唤出来的怪物同样拥有其资料卡中所列明的 XP。

如何使用 XP 预算来创建遭遇，以及如何调整遭遇难度的相关内容在*《城主指南》*中已有说明。

**挑战等级对应经验值 Experience Points by Challenge Rating**

| 挑战等级 | XP | 挑战等级 | XP |
|---|---|---|---|
| 0 | 0 或 10 | 14 | 11500 |
| 1/8 | 25 | 15 | 13000 |
| 1/4 | 50 | 16 | 15000 |
| 1/2 | 100 | 17 | 18000 |
| 1 | 200 | 18 | 20000 |
| 2 | 450 | 19 | 22000 |
| 3 | 700 | 20 | 25000 |
| 4 | 1100 | 21 | 33000 |
| 5 | 1800 | 22 | 41000 |
| 6 | 2300 | 23 | 50000 |
| 7 | 2900 | 24 | 62000 |
| 8 | 3900 | 25 | 75000 |
| 9 | 5000 | 26 | 90000 |
| 10 | 5900 | 27 | 105000 |
| 11 | 7200 | 28 | 120000 |
| 12 | 8400 | 29 | 135000 |
| 13 | 10000 | 30 | 155000 |

## 专有特质 Special Traits

专有特质出现在怪物挑战等级条目后，动作或反应项前。这些特质可能影响到与怪物进行的遭遇战，因而要进行专门描述。

### 天生施法 Innate Spellcasting

某些天生具有施法能力的怪物拥有天生施法的这项专有特质。除非特别指出，天生施法包含的法术中，1 环或更高环阶的法术总是施放其最低环阶的效果，并且不能提升法术环阶来施放这些法术。如果这些法术中包含有戏法，且其相应描述有等级的相关信息却又没有给出明确等级时，可以直接使用怪物的挑战等级作代替。

天生施法的法术可能存在特别的规则限制。例如，卓尔魔法师天生施法中的*漂浮术 levitate* 带着“仅对自身”的限制，这意味着该法术效应只能对卓尔魔法师本身起效。

怪物的天生施法法术不能用其他法术替换。如果怪物的天生施法法术中不需要进行攻击检定，则不会给出其法术的攻击加值。

### 施法 Spellcasting

拥有施法职业特性的怪物，将获得相应的施法者等级及法术位，这些数据作用于施法特性所包含的 1 环或更高环阶法术（如《*玩家手册*》所述）。施法者等级同时作用于该特性包含的戏法。

该怪物同时拥有一个已学习或已准备且对应等级的法术列表。列表中可能还包括相应职业特有特性中包含的法术，比如牧师的神圣领域特性法术，或德鲁伊的德鲁伊结社特性法术。怪物同调或使用的魔法物品，其有特定职业需求或可赋予怪物特定职业法术列表时，该怪物视为该职业的一员。

该怪物允许以更高的环阶施展其施法特性列表中的法术，前提是他必须拥有相应环阶的法术位。例如，学习了 3 环法术*闪电束 lightning bolt* 的卓尔魔法师，可以使用其 5 环法术位将*闪电束*作 5 环法术来施展。

需要改变怪物已学习或是已准备的法术时，可以用相同职业的法术列表中相同环阶的法术进行互换。但是，这种变更会改变怪物的综合能力，并可能使其威胁度与其建议的挑战等级不相符。

### 灵能 Psionics

拥有灵能力的怪物只使用其心灵力量就可以施放法术，灵能标签一般会加在怪物的施法或者天生施法专有特质后。标签本身并不包含任何直接的规则，但可能会与游戏中的其他内容互动。具有灵能标签的怪物施法时都不需要任何的施法构材。

## 动作 Actions

怪物执行动作时，可以从其资料卡的动作栏中进行选择，也可以选择执行所有生物通用的动作，如疾走 Dash 或者躲藏 Hide。关于生物通用动作的更多信息，可参照《*玩家手册*》的相关内容。

### 近战与远程攻击 Melee and Ranged Attacks

怪物战斗中最常用的动作就是近战或远程攻击。该动作分为法术攻击和武器攻击两种，其中所用的“武器”可以是量产物品，也可以是其天生的武器如爪子或尾钉。关于不同攻击类型的更多信息，可以参照《*玩家手册*》的相关内容。

***生物或目标 Creature vs. Target。***近战或远程攻击的目标可以是单一生物，或者单一目标，两者不同之处在于“目标”可以是生物也可以是物件。

***伤害 Hit。***攻击造成的伤害，或产生的效应会在关键词“*伤害*”后进行描述。其中提供了可能造成的平均伤害，和以伤害骰形式表述的随机伤害，你可以在两者中自由选择采用。

***未命中 Miss。***如果攻击在未命中时会产生特殊效果，其信息会在“*未命中*”关键词后进行描述。

### 多重攻击 Multiattack

拥有多重攻击动作的生物，可以在其回合中发动多次攻击。生物进行借机攻击时，不可使用多重攻击动作，只能发动单次的近战攻击。

### 弹药 Ammunition

怪物已携带足够的弹药进行远程攻击。你也可以设定其带有 2d4 份的投掷武器攻击弹药，或者 2d10 份的弹射武器（如弓或弩）弹药。

## 反应 Reactions

拥有特殊反应的怪物，其反应项信息会在该栏目进行描述。如果生物没有特殊的反应项，则该栏目不再列出。

## 次数限制 Limited Usage

某些特殊能力在使用次数上有所限制。

***X/日。***关键词“X/日”指该特殊能力可以连续使用 X 次，而该怪物必须完成一次长休才能恢复所消耗的使用次数。例如，“1/日”指特殊能力可以连续使用一次，而该怪物必须完成一次长休才能再使用该能力。

***充能 X~Y。***关键词“充能 X~Y”指该特殊能力在使用一次后，将进入每个战斗伦随机恢复的充能阶段。该怪物在每个自己的回合开始时掷一次 d6。如果所得的结果在充能关键词范围内，则该怪物恢复该特殊能力的使用权。该能力也可以在怪物完成一次长休或短休后恢复使用。

例如，“充能 5~6”指该能力使用一次后进入充能而无法使用。该怪物在其回合开始时，所掷 d6 的结果是 5 或 6 时，他将重新恢复该能力的使用权。

***短休或长休后充能。***该关键词指特殊能力在使用一次后，该怪物必须完成一次短休或长休，才能恢复该特殊能力的使用权。

## 装备 Equipment

资料卡很少提及装备，或是怪物所使用的护甲和武器。生物通常所穿着的衣物（比如类人生物的衣着），只视为其特殊装扮。

你可以随意给怪物装备额外的工具和饰品，并且可以参照《*玩家手册*》的装备章节以寻求灵感。你也可以决定怪物被解决后多少装备可以被回收，以及回收的装备是否可以使用。毕竟，为怪物量身制作的战甲不一定谁都合身。

施法的怪物需要法术构材来施放法术时，可以直接设定其带有相应资料卡中所有法术的施法构材。

**怪物的擒抱规则 Grapple Rules for Monsters**

许多怪物拥有迅速擒抱敌人的特殊攻击。当怪物以该攻击造成伤害时，除非攻击项中有明确说明，否则他不需要进行特定的属性检定来决定擒抱是否成功。

被怪物擒抱的生物可以使用其动作尝试逃脱。被擒抱生物可以进行一次力量（运动）或敏捷（体操）检定，并与怪物资料卡中给出的逃脱 DC 做比试，以评估生物是否逃脱。如果逃脱 DC 没有列明，则其 DC 为 10＋怪物的力量（运动）调整值。

# 传奇生物 Legendary Creatures

传奇生物可以做到普通生物无法做到的事情。他们可以在其他生物的回合里执行特殊的动作，某些传奇生物甚至可以向周围环境释放力量，或是在其身边引发强大的魔法效应。

生物获得传奇生物形态时（比如通过法术变形），它并不会获得该形态相应的传奇动作、巢穴动作或区域效应。

## 传奇动作 Legendary Action

传奇生物可以在其回合外执行特定次数的特殊动作，称为传奇动作。传奇动作只可以选择一个动作项，并且必须在另一生物回合结束时执行。传奇生物在其回合开始时恢复所消耗的传奇动作使用权。它可以放弃使用这些动作，且不能在陷入失能状态，或其他无法执行动作的时候使用这些动作。受突袭的生物直至其自己的第一个回合结束后，才能执行它的传奇动作。

## 传奇生物巢穴 A Legendary Creature’s Lair

传奇生物可能拥有一个专有的栏目，其中描述了其巢穴及其自身可在巢穴中发动的特殊效应（可能通过行动，或是意念，甚至是单纯的存在就能引发）。并非所有传奇生物都拥有巢穴。该栏目只在传奇生物会在其巢穴中度过相当长的时间，并可能身处其中时引发遭遇才会列出。

### 巢穴动作 Lair Actions

拥有巢穴动作的传奇生物，可以在其巢穴中用这些魔法效应御敌。先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），该生物可以可以使用它其中一个巢穴动作项。它无法再失能或无法执行动作时完成该行为。受突袭时，它只能在自己本场战斗的第一个回合结束后，才能使用其传奇动作。

### 区域效应 Regional Effects

该栏目描述了传奇生物的存在可能使周围环境产生的惊人怪异效应。传奇生物死亡后，这些区域效应可能立即消失或是随着时间逐渐消退。



## 阿兰寇拉鹰人 Aarakocra

嚎风环流 Howling Gyre 环绕在气元素位面宁静的艾夸 Aaqa 疆域周围，是个由狂风骤雨凝成的无尽风暴区域。长着禽类样貌的阿兰寇拉鸟人族在这里漫游，兼顾着空中巡逻队来为自己家园那多风的边界抵御来自土元素位面的敌袭，其中就有作为其誓敌的石像鬼 gargoyle。

***邪恶元素之敌 Enienies of Elemental Evil。***阿兰寇拉鹰人服务于艾夸的风之公爵 Wind Dukes，为其在位面中搜寻着邪恶元素的神庙。它们监视着怀有敌意的元素生物并将其消灭，或是汇报给风之公爵。

在主物质位面时，阿兰寇拉鹰人会筑巢于高山之巅，且更偏爱靠近气元素位面传送门所在的某些山峰。阿兰寇拉们从这些至高处观望着元素入侵的迹象，同时也警惕着家乡位面的隐患。阿兰寇拉鹰人喜欢像风一样无拘无束、永不停步的生活，但也会为抵御邪恶元素侵袭而长年驻守某地。

阿兰寇拉鹰人没有领土和财产所有权的概念，金银珠宝与各种珍稀物料在它们看来也没太大意义。在它们眼里，个体应当只取所需而把其余交诸他人。

***寻觅七碎片 Search for the Seven Shards。***名为瓦缇 vatti 的艾夸气元素公爵一族，曾是个统御着众多世界的元素种族。直至名为混沌之后 Queen of Chaos 的个体存在忽然出现，一场针对瓦缇族统治的战争随之打响。为与之抗衡，七名瓦缇英雄汇集自身力量，制作出强大的*秩序权杖 Rod of Law*。随后在一场对抗混沌之后手下主帅——狼蛛密斯卡 Mishka the Wolf Spider 的战斗中，一名瓦缇将权杖如长矛般刺入密斯卡体内将它杀死。权杖也因此破碎，化作七枚碎片流落于多元宇宙中。阿兰寇拉们至今还在寻觅碎片的踪迹，希望有日得以重铸那柄传世的*七节权杖 Rod of Seven Parts*。

### 召唤气元素 Summoning Air Elementals

五名彼此间距离不超过 30 尺的阿兰寇拉鹰人可以用魔法召唤一个气元素。其五人中的每一个都必须在连续三回合中用其动作与移动力来维持专注，以进行一种空中的演舞（如同专注于法术）。当五人都完成各自第三回合的演舞后，气元素将出现在这些召唤者身边 60 尺内一个未被占据的空间。被召唤的气元素对召唤者们保持友善，并服从它们的语言命令。该元素持续存在 1 小时，或是直至它自己或其全部召唤者死亡，其召唤者也可以用一个附赠动作将其遣返。召唤者在完成一次短休前不能再次施展该演舞，而当该气元素回到气元素位面时，任何在其周边 5 尺内的阿兰寇拉鹰人都可与其一同返回。

### 阿兰寇拉鹰人 Aarakocra

*中型类人生物（阿兰寇拉鹰人），中立善良*

**AC**：12
**HP**：13（3d8）
**速度**：20 尺，飞行 50 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10（+0） | 14（+2） | 10（+0） | 11（+0） | 12（+1） | 11（+0） |

**技能**：察觉+5
**感官**：被动察觉 15
**语言**：气族语，阿兰寇拉语
**挑战等级**：1/4（50XP）

***俯冲攻击 Dive Attack。***如果阿兰寇拉鹰人在飞行中向一个目标直线俯冲至少 30 尺，再以一次近战攻击命中对方，则该攻击对目标造成额外 3（1d6）的伤害。

#### 动作

***禽爪 Talon。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d4+2）的挥砍伤害。

***标枪 Javelin。****近战或远程武器攻击：*命中+4，触及 5 尺或射程 30/120 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害。

# 底栖魔鱼 Aboleth

*“底栖魔鱼的存在是否可能比神还要古老……在众神降临之前，如此恐怖的存在创造了多元位面？现在看来这真是个令人恐惧的想法。”*

*——吉斯泽雷哲学家，瓦奇泽科尔 Vaqir Zekh'r 亦即《遥远国度：虚假现实 The Far Realm: Real Yet Unreal》的作者*

在众神降临之前，底栖魔鱼潜伏在原初的海洋与地底的湖泊之中。它们将其思想向外延伸，抢夺并控制凡人世界中新兴的生命，再将这些生物变成自己的奴隶。这种支配让它们获得了神一般的地位。而随后，真神出现并摧毁了底栖魔鱼的帝国，解放了其中的奴隶。

底栖魔鱼们铭记着这一切。

***永恒记忆 Eternal Memories。***底栖魔鱼拥有完美的记忆力。它们将知识代代传承，连同众神曾挫败其族群的伤痛也得以完美地保留在它们的意识中。

底栖魔鱼的意识本身即是古老知识的宝库，能够完美清晰地回顾史前的时刻。它们在无数个岁月中，以别种生物无法企及的程度，耐心而复杂地进行着复仇的计划。

***湖中之神 Gods in the Lake。***底栖魔鱼栖身在水体环境中，包括海洋深处、深湖和水元素位面。在其水中领地和沿岸土地上，底栖魔鱼是犹如神一般的存在，其治下也必须对其绝对的崇拜与服从。生物一旦被底栖魔鱼毁灭，其知识与经验也将加入魔鱼永恒的记忆中。

底栖魔鱼使用自己的心灵感应力量窥视其他生物的意识并以此了解对方的渴求。一只底栖魔鱼会利用这些情报获取其他生物的忠诚，以满足这些需求为诱饵使对方服从自己指示。底栖魔鱼在巢穴中可以进一步用其力量影响其他生物的感官，比如可以让追随者们在假象中获取许诺给予的报酬。

***众神之敌 Enemies of the Gods。***底栖魔鱼从不会真正死去，因而那股曾经使其衰落的力量至今仍清晰地铭刻在其完美的记忆中。底栖魔鱼身体被破坏时，其精神会回归水元素位面，并在其内花费几天或几个月时间聚合出一具新的身体。

无论何时，底栖魔鱼们都梦想着推翻众神并重新掌控这个世界。底栖魔鱼有着无数的岁月来设计和准备它们的计划并完美地实行。

## 底栖魔鱼巢穴 An Aboleth's Lair

底栖魔鱼巢穴位于地下湖泊或遍布岩石的深海中，周围通常会环绕着那些远古的底栖魔鱼城市废墟。底栖魔鱼一生的大多数时间都会在水中度过，不过仍然会偶尔到水面接待访客或者面见狂热的崇拜者。

### 巢穴动作 Lair Actions

在自己巢穴中作战时，底栖魔鱼可以调动周围的魔力执行巢穴动作。先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），底栖魔鱼可以执行一个巢穴动作并产生下列效应其一：

- 底栖魔鱼对 60 尺内它能看到的随意数量生物施展*魅影之力 phantasmal force*（无需成分）。底栖魔鱼在对该效应维持专注时不能执行其他巢穴动作。目标如果成功豁免，或者其受效应时效结束，则该目标在接下来的 24 小时内对该底栖魔鱼的*魅影之力 phantasmal force* 巢穴动作免疫，不过该生物可以自愿接受效应的影响。
- 底栖魔鱼周边 90 尺内的水池化作汹涌的浪涛向外急冲。地面上靠近一个水池 20 尺内的任意生物必须进行一次 DC 14 的力量豁免，豁免失败则被水冲走 20 尺并应击倒地。底栖魔鱼不能重复使用该巢穴动作，直至它使用一次其他的巢穴动作为止。
- 底栖魔鱼巢穴中的水体在魔力作用下可以抨击生物的情绪。底栖魔鱼指定距离自己 90 尺内任意数量它能看见，且身处水中的生物。每个目标必须进行一次 DC 14 的感知豁免，豁免失败则受到 7（2d6）的心灵伤害。底栖魔鱼不能重复使用该巢穴动作，直至它使用一次其他巢穴动作为止。

### 区域效应 Regional Effects

底栖魔鱼巢穴所在区域被该生物的存在所扭曲，造成了下列一项或多项的效应：

- 距离底栖魔鱼巢穴 1 里范围内的地下路面变成黏滑湿润的困难地形。
- 距离巢穴 1 里范围内的水源被超自然力量污染。底栖魔鱼的敌人在喝下这些水后会呕吐数分钟。
- 作为一个动作项，底栖魔鱼可以在距离其巢穴 1 里范围内某处创造一个自己的虚幻影像。这个复制品可以出现在任意底栖魔鱼此前看到过的地点，或者任意被底栖魔鱼魅惑的生物当前可以看到的地点。 该影像在底栖魔鱼对其维持专注时持续存在（如同专注于法术）。该影像没有实体，但它拥有视觉和听觉，也能像底栖魔鱼一样移动。底栖魔鱼可以通过影像所在的位置感知、说话和使用心灵感应，如同它自身出现在该位置一样。影像受到伤害将随即消失不见。

底栖魔鱼死后，前两项效应将在 3d10 日里逐渐衰弱消失。



## 底栖魔鱼 Aboleth

*大型异怪，守序邪恶*

**AC**：**17（天生护甲）**
**HP**：**135（18d10+36）**
**速度**：**10 尺，游泳 40 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 21（+5） | 9（-1） | 15（+2） |
| **智力** | **感知** | **魅力** |
| 18（+4） | 15（+2） | 18（+4） |

**豁免**：**体质+6，智力+8，感知+6**
**技能**：**历史+12，察觉+10**
**感官**：**黑暗视觉 120 尺，被动察觉 20**
**语言**：**深潜语，心灵感应 120 尺**
**挑战等级**：**10（5900 XP）**

***水陆两栖 Amphibious。***底栖魔鱼可以在空气和水中呼吸。

***粘液之云 Mucous Cloud。***处于水中的底栖魔鱼会被不定型的粘液包围。触碰到底栖魔鱼的生物，或是在其 5 尺内使用近战攻击命中底栖魔鱼的生物必须进行一次 DC 14 的体质豁免。豁免失败者将陷入 1d4 小时的疾病状态。该疾病状态下的生物只能在水中呼吸。

***心灵探索 Probing Telepathy。***一个生物通过心灵感应与底栖魔鱼进行交流时，如果底栖魔鱼可以看到这个生物时，则底栖魔鱼将了解这个生物内心最强烈的欲望。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***底栖魔鱼可以发动三次触须攻击。

***触须 Tentacle。****近战武器攻击*：命中+9，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：12（2d6+5）的钝击伤害。如果目标是一个生物，则其必须进行一次 DC 14 的体质豁免，豁免失败则陷入疾病状态。该疾病在 1 分钟内不会产生效应，且可以被任意治疗疾病的魔法移除。1 分钟后，染病生物的皮肤会变得半透而黏滑，除非其进入水中，否则该生物无法恢复生命值，此时该疾病只能被*医疗术 Heal* 或者其他 6 环及以上的治疗疾病法术移除。该生物的身体暴露在水面时，每 10 分钟会受到 6（1d12）的强酸伤害，除非其皮肤在 10 分钟过去之前再次接触到水分。

***尾击 Tail。****近战武器攻击*：命中+9，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：15（3d6+5）的钝击伤害

***奴役 Enslave。(3/日)。***底栖魔鱼指定 30 尺内一个它能看到的生物作为目标。该目标必须进一次 DC 14 的感知豁免，豁免失败则如同着魔一般被底栖魔鱼魅惑，直至该底栖魔鱼死亡，或者直至该底栖魔鱼与目标不再同处一个位面。被魅惑的目标处于底栖魔鱼的控制之下且无法反抗，底栖魔鱼和该目标可以无视距离通过心灵感应进行交流。

被魅惑的目标每次受到伤害时可以重投该豁免。豁免成功则结束该魅惑效应。该目标距离底栖魔鱼至少 1 里时，也可以重投该豁免，但这种重骰的豁免每 24 小时只可进行一次。

### 传奇动作

底栖魔鱼拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。底栖魔鱼在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。**底栖魔鱼进行一次感知（察觉）检定。
**摆尾 Tail Swipe。**底栖魔鱼发动一次尾击攻击。
**吸取心灵 Psychic Drain（消耗 2 动作）。**一个被底栖魔鱼魅惑的生物受到 10（3d6）的心灵伤害，底栖魔鱼恢复等同于该生物所受伤害的生命值。

# 天使 Angels

生为天界代理人的天使，会被派遣到各位面去传达神授之祸福。它们的凛然威仪与崇高之美足以令旁观者敬畏屈膝。天使们还是毁灭者，它们预示灾难与厄运的可能性几乎和它们带来福音与希望的可能性等同。

***神性碎片 Shards of the Divine。***天使形成于善良神祇的星界精华中，这种神性使它们显得深谋远虑且极富威力。

天使孜孜不倦地投身于践行神意。它们忠于守序精神，因而总能全身奉献，并接受履行神旨。因此，就连混乱善良的神祇都是统驭着守序善良的天使。天使侍奉着一位明确的神祇，受其单一目标驱动。但却仍会对偏离秩序与善良的命令感到不知所措。

天使会毫不迟疑地斩杀邪恶造物。作为秩序与善良的象征，天使很少会判断失误。这种素质让天使带着某种优越感，这种优越感在它们的目标与其它生物发生冲突时体现得尤为明显。天使从不容忍或让步。每当天使被派去协助凡人时，必会成为一名施令者而非服从者。因此善良神祇只会在最危难的情况下才会把天使派遣至凡人身边。

***堕落天使 Fallen Angels。***天使无法容忍错误的道德罗盘有时会铸就其自身之毁灭。天使的睿智使它们不会因简单的欺瞒而堕落，但有时却会因骄傲而犯下恶行。无论是有意还是无意，这种恶行都会成为其永久的污点，使天使遭受放逐。

堕落天使仍旧保有其力量，但却不再保有同其创造神祇之间的联系。大多数堕落天使从此自暴自弃，它们对抗自己曾服侍的大能，转而谋求成为部分深渊区域的统治者，或在九层地狱的堕落者中跻身上位。九层地狱第一层的统治者扎瑞尔 Zariel，便是这样的存在。除反抗外，一些天使还会自此走向自我放逐之路，它们会伪装成普通的隐修者在物质位面离群索居。若能获得救赎，它们就可以成为投身公正与慈悲善行的强大盟友。

***不朽本质 Immortal Nature。***天使无需饮食和睡眠。



## 梵天神侍 Deva

*中型天界生物，守序善良*

---

**AC**：17（天生护甲）
**HP**：136（16d8+64）
**速度**：30 尺，飞行 90 尺

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 18（+4） | 18（+4） | 17（+3） | 20（+5） | 20（+5 |

---

**豁免**：感知+9，魅力+9
**技能**：洞悉+9，察觉+9
**伤害抗性**：光耀，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**状态免疫**：魅惑，力竭，恐慌
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 19
**语言**：全部，心灵感应 120 尺
**挑战等级**：10（5900 XP）

---

***天使武器 Angelic Weapons。***梵天神侍的武器攻击带有魔法。当梵天神侍以任何武器攻击命中目标时，其武器将额外造成 4d8 的光耀伤害（已包含在攻击项中）。

***天生施法 Innate Spellcasting。***梵天神侍天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 17），它天生可施展以下法术且仅需语言成分：

随意：*侦测善恶 detect evil and good*

每项 1/日：*通神术 commune*，*死者复活 raise dead*

***魔法抗性 Magic Resistance。***梵天神侍抵抗法术及其它魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***梵天神侍发动两次近战攻击。

***硬头锤 Mace。****近战武器攻击*：命中+8，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：7（1d6+4）的钝击伤害，外加 18（4d8）的光耀伤害。

***治愈之触 Healing Touch（3/日）。***梵天神侍触碰另一生物，被触碰目标将回复 20（4d8+2）的生命值，并移除其身上所有诅咒、疾病、中毒、目盲及耳聋效应。

***变形 Change Shape。***梵天神侍可以用魔法变形为挑战等级等于或低于其自身的类人生物或野兽，也可以同样用该动作恢复其真实形态。在死亡时，它也会回复其真实形态。它携带或着装的任何装备都将转变为适应新形态，或是直接吸收为新形态的一部分（依照梵天神侍的意愿）。

在新形态之下，梵天神侍保留其游戏数据和对话能力，但其 AC、移动方式、力量、敏捷和其他动作项将被新形态的对应条目取代，即它同时获得新形态具有而它本身不具备的数据与能力（不包括职业特性、传奇动作以及巢穴动作）。



## 梵天神侍 Deva

梵天神侍是充当神能信使或代理人的天使，它们被派往主物质位面、堕影冥界、妖精荒野等任何适合其从事工作的国度。

传说中，天使化为凡身数年，将希望、勇气与援助带给善良之人的故事说的正是梵天神侍。它们可以化身为任何形态，并且喜欢在凡人面前以无害的类人生物或动物形态出现。梵天神侍会随时解除伪装，恢复其真面目为一个美丽而拥有银色皮肤的类人生物。它们的头发与双眼闪烁着超然的光辉，一对巨大的羽翼在它们的肩胛展开。

## 异界神侍 Planetar

异界神侍是它所服侍之神的武器，是神之权威的具象化体现。一名异界神侍可以降下雨水缓解旱情，也可以召来虫灾吞噬农田。异界神侍以其天界之耳辨别一切谎言，用其光耀之眼使一切欺瞒之象无所遁形。

异界神侍浑身无毛发而肌肉强健，长着散发微光的绿色皮肤和白色羽翼。它们比大多数类人生物更高大，并以优雅之姿挥舞着巨大的剑。异界神侍有时会依其神祇的意被派遣至强大凡人身边协助其执行与善良有关的事务，而它们尤其喜欢借此与邪魔展开战斗。

## 异界神侍 Planetar

*大型天界生物，守序善良*

**AC**：19（天生护甲）
**HP**：200（16d10+112）
**速度**：40 尺，飞行 120 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 24（+7） | 20（+5） | 24（+7） | 19（+4） | 22（+6） | 25（+7） |

**豁免**：体质 12，感知+11，魅力+12
**技能**：察觉+11
**伤害抗性**：光耀，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**状态免疫**：魅惑，力竭，恐慌
**感官**：真实视觉 120 尺，被动察觉 21
**语言**：全部，心灵感应 120 尺
**挑战等级**：16（15000 XP）

***天使武器 Angelic Weapons。***异界神侍的武器攻击带有魔法。当异界神侍以任何武器攻击命中目标时，其武器将额外造成 5d8 的光耀伤害（已包含在攻击项中）。

***神性警觉 Divine Awareness。***异界神侍可以辨出听到的谎言。

***天生施法 Innate Spellcasting。***异界神侍的施法关键属性为魅力（法术豁免 DC 20），它天生即可施展以下法术，而无需任何材料成分：

随意：*侦测善恶 detect evil and good*，*隐形术 invisibility*（仅自身）
每项 3/日：*剑刃护壁 blade barrier*，*反制善恶 dispel evil and good*，*焰击术 flame strike*，*死者复活 raise dead*
每项 1/日：*通神术 commune*，*控制天气 control weather*，*疫病虫群 insect plague*

***魔法抗性 Magic Resistance。***异界神侍抵抗法术及其它魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***异界神侍发动两次近战攻击。

***巨剑 Greatsword。****近战武器攻击*：命中+12，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：21（4d6+7）的挥砍伤害，外加 22（5d8）光耀伤害。

***治愈之触 Healing Touch（4/日）。***异界神侍触碰另一生物，被触碰目标将回复 30（6d8+3）的生命值，并移除其身上所有诅咒、疾病、中毒、目盲及耳聋效应。



## 炽天神侍 Solar

炽天神侍有着神一般的光耀与力量。在战场上，炽天神侍的剑无需双手操控便可自由飞舞，炽天神侍射出的每支箭矢都有着致人于死命的威力。炽天神侍凛然宏伟的天界之威，甚至足以令恶魔主君感到恐惧畏缩。

据称，现存的炽天神侍只有二十四位。其中少数服从于特定的神祇，其它个体则在某处静静观察，等待世间出现极大危难并需要其力量时，它们便会以善良之名挺身而出。

### 炽天神侍

*大型天界生物，守序善良*

**AC**：21（天生装甲）
**HP**：243（18d10+144）
**速度**：50 尺，飞行 150 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 26（+8） | 22（+6） | 26（+8） | 25（+7） | 25（+7） | 30（+10） |

**豁免**：智力+14，感知+14，魅力+17
**技能**：察觉+14
**伤害抗性**：光耀，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：黯蚀，毒素
**状态免疫**：魅惑，力竭，恐慌，中毒
**感官**：真实视觉 120 尺，被动察觉 24
**语言**：全部，心灵感应 120 尺
**挑战等级**：21（33,000 XP）

***天使武器 Angelic Weapons。***炽天神侍的武器攻击带有魔法。当炽天神侍以任何武器攻击命中目标时，其武器将额外造成 6d8 的光耀伤害（已包含在攻击项中）。

***神性警觉 Divine Awareness。***炽天神侍可以辨出听到的谎言。

***天生施法 Innate Spellcasting。***炽天神侍天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 25），它天生可施展以下法术而无需任何材料成分：

随意：*侦测善恶 detect evil and good*，*隐形术 invisibility*（仅自身）
每项 3/日：*剑刃护壁 blade barrier*，*复生术 resurrection*，*反制善恶 dispel evil and good*
每项 1/日：*通神术 commune*，*操控天气 control weather*

***魔法抗性 Magic Resistance。***炽天神侍抵抗法术及其它魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

#### 动作

***多重攻击 Multiattack。***炽天神侍发动两次巨剑攻击。

***巨剑 Greatsword。****近战武器攻击*：命中+15，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：22（4d6+8）的挥砍伤害，外加 27（6d8）光耀伤害。

***杀戮长弓 Slaying Longbow。****远程武器攻击*：名字+13，射程 150/600 尺，单一目标。*伤害*：15（2d8+5）de 穿刺伤害，外加 27（6d8）的光耀伤害。如果目标为生物，且其生命值为 100 或更低，则目标生物必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则立即死亡。

***凌空巨剑 Flying Sword。***炽天神侍可以释放其巨剑使其悬浮于身边 5 尺内一处未被占据的空间。只要炽天神侍可以看到巨剑，便可用一个附赠动作对巨剑发出心灵指使，令其飞行至多 50 尺，然后再对一个目标发动一次攻击或者返回炽天神侍手中。如果巨剑在悬浮时被任何效应指定为目标，则炽天神侍将被视作手持该剑。如果炽天神侍死亡，悬浮的剑亦将坠落。

***治愈之触 Healing Touch（4/日）。***炽天神侍触碰另一生物，被触碰目标将回复 40（8d8+4）的生命值，并移除其身上所有诅咒、疾病、中毒、目盲及耳聋效应。

#### 传奇动作

炽天神侍拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。炽天神侍在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**传送 Teleport。**炽天神侍可以用魔法将自己传送至多 120 尺，到达任何它可以看到且未被占据的空间，其随身携带或着装的装备也将被一并传送。

**炽炎爆 Searing Burst，（消耗 2 动作）。**炽天神侍释放神圣的魔法能量。其半径 10 尺区域内，每个被其指定的生物必须进行一次 DC 23 的敏捷豁免，豁免失败则受到 14（4d6）的火焰伤害以及 14（4d6）的光耀伤害，豁免成功则伤害减半。

**目盲凝视 Blinding Gaze（消耗 3 动作）。**炽天神侍指定 30 尺内一个它能看见的生物。如果目标生物可以看见它，则其必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则陷入目盲。目盲状态将一直存在至被*次级复原术 lesser restoration* 等法术移除。

# 活化物件 Animated Objects

活化物件由强力的魔法制造，并被用以执行其创造者的命令。在没有新命令时，它们会尽可能的完善最后收到的命令。活化物件可以独立完成一般的任务。某些活化物体（包括许多在精灵沃野生产的个体）能够流畅的与人交谈，或是有着仿造人形的形象，但是绝大多数活化物件只是单纯的自动机器。

***构装本质 Constructed Nature。***活化物件不需要空气、食物、水以及睡眠。

当活化物品 HP 减少到 0 的时候，活化魔法将会失效。一个活化物品在 HP 减少到 0 的时候会变成普通物品，并且极其破损以至于无法被任何人使用。

## 活化盔甲 Aninmated Armor

这副空的铁皮盔甲移动时，沉重钢板的砸地声以及其互相摩擦的声响让其俨然一个阵亡骑士的复仇之魂。这种魔法守护者常常由一整副板甲组成，显得笨重却相当经久耐用。

为了增强其威慑力，活化盔甲总会被附加上脚本化的语言能力。所以，活化盔甲往往可以发出警告，要求密码或者提出问题。某些罕见的活化盔甲甚至能够实现对话。

## 凌空剑 Flying Sword

凌空剑在空中挥舞，仿佛一个看不见摸不着的武者正持用着它。剑是最常见的被魔法活化武器。此外，斧头、木棒、匕首、硬头锤、矛，甚至自我装填的十字弓都会以活化物件的形式出现。

## 闷人毯 Rug of Smothering

见习盗贼和粗心英雄在敌人门口仔细搜索陷阱时，唯独忘记其脚下的活化毯子，甚至因此毙命。

闷人怪毯可以由许多不同的材质做成，从为女王准备的细致编织品到农夫陋居的粗糙垫子。能够感知魔力的生物也会察觉到毯散发出的魔法灵光。

在某些情况下，闷人怪毯会被误认为是飞毯 *carpet of flying* 或是其他具增益的魔法物品。但是，那些试图站或坐在闷人毯上说出命令语的人最后只会被紧紧的卷曲起来闷住。



## 活化盔甲 Animated Armor

*中型构装生物，绝对中立*

**AC**：18（天生护甲）
**HP**：33（6d8+6）
**速度**：25 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 14（+2） | 敏捷 11（+0） | 体质 13（+1） |
| 智力 1（-5） | 感知 3（-4） | 魅力 1（-5） |

**伤害免疫**：毒素，心灵
**状态免疫**：目盲，魅惑，耳聋，恐慌，力竭，麻痹，石化，中毒
**感官**：盲视 60 尺（该范围外视为目盲），被动察觉 6
**语言**：—
**挑战等级**：1（200 XP）

***魔力依赖 Antimagic Susceptibility。***该盔甲在*反魔法力场 antimagic field* 的效应范围内陷入失能，如果被指定为*解除魔法 dispel magic* 的目标，则其必须进行一次对抗该法术豁免 DC 的体质豁免，豁免失败则陷入 1 分钟的昏迷状态。

***拟形 False Appearance。***活化盔甲静止不动时，与普通护甲一模一样。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***该盔甲发动出两次近战攻击。

***猛击 Slam。****近战武器攻击*：命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：5（1d6+2）的钝击伤害。



*“箱子旁躺着的正是嘲刃船长 Captain Scornblade 的骸骨，手上还攥着他那把生锈的剑。你能想到当我看到那把剑从那副骨架子上飞起来时有多惊讶！那条疤现在还留着呢。”*

*——半身人游荡者，*
*轻针·莱芙缇 Levity Quickstitch,*

## 凌空剑 Flying Sword

*小型构装生物，绝对中立*

**AC**：17（天生护甲）
**HP**：17（5d6）
**速度**：0 尺，飞行 50 尺（悬浮）

| | | |
|---|---|---|
| 力量 12（+1） | 敏捷 15（+2） | 体质 11（+0） |
| 智力 1（-5） | 感知 5（-3） | 魅力 1（-5） |

**豁免**：敏捷+4
**伤害免疫**：毒素，心灵
**状态免疫**：目盲，魅惑，耳聋，恐慌，力竭，麻痹，石化，中毒
**感官**：盲视 60 尺（该范围外视为目盲），被动察觉 7
**语言**：—
**挑战等级**：1/4（50 XP）

***魔力依赖 Antimagic Susceptibility。*** 该飞剑处在*反魔法力场 antimagic field* 的效应范围内陷入失能，如果被指定为*解除魔法 dispel magic* 的目标，则其必须进行一次对抗该法术豁免 DC 的体质豁免，豁免失败则陷入 1 分钟的昏迷状态。

***拟形 False Appearance。*** 该剑停止飞行并静止不动时与普通的剑一模一样。

### 动作

***长剑 Longsword。*** 近战武器攻击：命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 5（1d8+1）的挥砍伤害。



## 闷人毯 Rug of Smothering

*大型构装生物，绝对中立*

**AC**：12
**HP**：33（6d10）
**速度**：10 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 17（+3） | 敏捷 14（+2） | 体质 10（+0） |
| 智力 1（-5） | 感知 3（-4） | 魅力 1（-5） |

**伤害免疫**：毒素，心灵
**状态免疫**：目盲，魅惑，耳聋，恐慌，力竭，麻痹，石化，中毒
**感官**：盲视 60 尺（该范围外视为目盲），被动察觉 6
**语言**：—
**挑战等级**：2（450 XP）

***魔力依赖 Antimagic Susceptibility。*** 该毯子处在*反魔法力场 antimagic field* 的效应范围内陷入失能，如果被指定为*解除魔法 dispel magic* 的目标，则其必须进行一次对抗该法术豁免 DC 的体质豁免，豁免失败则陷入 1 分钟的昏迷状态。

***伤害转嫁 Damage Transfer。*** 该毯子擒抱住一个生物时，任何对其造成的伤害减半，而另一半伤害则由被擒抱的生物承受。

***拟形 False Appearance。*** 静止的闷人毯与毯子一模一样。

### 动作

***卷紧 Smother。*** 近战武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一中型或更小体型的生物。*伤害：* 目标生物被擒抱（逃脱 DC 13）。直至擒抱结束前，目标将处于束缚和目盲状态，并同时有窒息的风险。该毯子一次只能卷紧一个目标。此外，该生物在其每个回合开始时受到 10（2d6+3）的钝击伤害。

# 掘地虫 Ankheg

掘地虫形似巨大的多足昆虫，其长长的触须随着周围的动静而颤动，腿部末端是锋利的钩爪，适合挖掘及捕捉猎物，强壮的下颚甚至可以把小树咬成两截。

***潜地者 Lurkers in the Earth。***掘地虫用其强壮的下颌在地下深处挖掘蜿蜒的地道。每当需要捕猎时，掘地虫就会向上掘穴至地表下耐心等待，直到其触须侦测到地上有生物经过。随后它猛然冲出，并用下颚抓住猎物，边碾压边分泌酸性的消化酶，以使猎物溶解便于吞咽。掘地虫也可以喷射消化酶来消灭敌人。

***农林祸害 Bane of Field and Forest。***虽然掘地虫可以从其挖掘的泥土中获得部分营养，但其依然需要新鲜肉食补充其他养分。满是牲畜的牧场和猎物丰富的森林便成了掘地虫的主要狩猎场。因此，在任何地方，掘地虫都是农民和巡林客的眼中钉。

***泥质地道 Earthen Tunnels。***掘地虫在地下掘穴时，会留下一条狭窄而不稳定的地道。在这些隧道里，人们可以找到掘地虫蜕下的壳、孵化的虫卵、瘆人的猎物残骸，也包括散落的金银珠宝。



## 掘地虫 Ankheg

*大型怪兽，无阵营*

---

**AC**：14（天生护甲），倒地时 11

**HP**：39（6d10+6）

**速度**：30 尺，掘穴 10 尺

---

| | | |
|---|---|---|
| 力量 17（+3） | 敏捷 11（+0） | 体质 13（+1） |
| 智力 1（-5） | 感知 13（+1） | 魅力 6（-2） |

---

**感官**：黑暗视觉 60 尺，颤动感知 60 尺，被动察觉 11

**语言**：—

**挑战等级**：2（450 XP）

---

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击*：命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：10（2d6+3）的挥砍伤害，外加 3（1d6）的强酸伤害。如果目标为大型或更小体型的生物，则目标被擒抱（逃脱 DC 13）。直至擒抱结束前，掘地虫只能啃咬该被擒抱生物，且对其发动的攻击检定具有优势。

***酸液喷射 Acid Spray（充能 6）。***如果掘地虫没有擒抱生物，则它可以吐出一道酸液，覆盖长 30 尺宽 5 尺的线状区域。酸液范围内的所有生物必须进行一次 DC 13 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 10（3d6）的强酸伤害，豁免成功则伤害减半。



## 火矮人 Azer

*"我只要一百个火矮人奴隶，就可以建起一个让众神也为之动容的帝国。"*

*——火巨灵帕沙，阿克瑟斯·奥赛夸 Arakses al-Saqar*

火矮人是火元素位面的原住民，它们是工艺大师、采矿专家，还是火巨灵 efreet 的誓敌。火矮人的外观和举止类似男性矮人，不过这只是假象。其烈焰般的头发和胡须，正好彰显其金属皮肤下全由火焰构成的本质。

***铸成的生命 Made, Not Born。***火矮人不能生育。它们的身躯由另一个火矮人用青铜铸成，再由铸造者注入一份它的生命之火。每个火矮人都被雕刻成独特的外观。铸造的过程限制了人口的增长速度，因此火矮人相当稀少。

***火山居民 Volcanic Dwellers。火***矮人居住在火元素位面与土元素位面交界处一个火山林立的国度。火矮人们活动于层峦叠嶂下的火山口与岩浆户里，从中开采着闪耀的金属和宝石。火矮人小分队在隘口和地道间巡逻，抵御着火巨灵派来入侵国度的火蜥蜴掠夺者 salamander raiders。

***火巨灵之敌 Enemies of the Efreet。***很久以前，火巨灵与火矮人曾是盟友。火矮人们还协助建造了火巨灵的家园——黄铜之城 City of Brass，并将其打造成世上最令人惊叹的奇观之一。然而在火矮人完工之际，火巨灵却背叛了盟友，甚至意图奴役火矮人以为防止城市的机密外泄。虽然火巨灵的奴役计划最终失败，但双方至今仍只是偶尔的劫掠和小规模冲突，并没有爆发全面的战争。火矮人们认为火巨灵是担心它们会公开进入黄铜之城的秘密通道，因而才不敢轻举妄动。

***金属与宝石大师 Master of Metal and Fems。***火矮人是工艺大师，能将火山中开采出的宝石和稀有金属铸造成美丽的工艺品。在它们认为这些珍宝的价值超越一切，并且时常派遣团队跨越位面前去寻找珍稀的金属和宝石。当火矮人被魔法召唤到主物质位面时，通常都是为了协助铸造精巧的魔法物品或艺术品。据说火矮人的技艺天下无双。

***活体火焰 Living Fire。***火矮人无需食物、饮水、睡眠。

### 火矮人 Azer

*中型元素生物，守序中立*

---

**AC：** 17（天生护甲，盾牌）
**HP：** 39（6d8+12）
**速度：** 30 尺

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 17（+3） | 12（+1） | 15（+2） | 12（+1） | 13（+1） | 10（+0） |

---

**豁免：** 体质+4
**伤害免疫：** 火焰，毒素
**状态免疫：** 中毒
**感官：** 被动察觉 11
**语言：** 火族语
**挑战等级：** 2（450 XP）

---

***灼热之躯 Heated Body。***生物触碰火矮人，或者在其周边 5 尺范围内以近战攻击命中火矮人时，将受到 5（1d10）的火焰伤害。

***灼热武器 Heated Weapons。***火矮人用金属质近战武器命中敌人时，将额外造成 3（1d6）的火焰伤害（已包含在攻击项中）。

***照明 Illumination。***火矮人向周边 10 尺范围发散出明亮光照，以及向外延伸 10 尺的微光光照。

#### 动作

***战锤 Warhammer。****近战武器攻击*：命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：7（1d8+3）的钝击伤害，双手持用时 8（1d10+3）的钝击伤害，外加 3（1d6）的火焰伤害。



# 女妖 Banshee

夜幕降临时，不幸的旅者听到了绝望死者的微弱哭声。这个悲伤的灵魂是一只女妖，一种由女性精灵的灵魂形成的恶意生物。

女妖以朦胧发光的形态出现，依稀反映出她们在世时的特征。它们脸萦绕着蓬乱的头发，身上则环绕着飘动的纤细碎布。

***神之愤怒 Divine Wrath*。**女妖是精灵的不死生物残余。她们曾蒙恩获得了动人的美貌，却未能以此天赋为世界带来欢乐，而是利用美貌腐化操控他人。这些精灵遭受女妖化的诅咒后就再无法感受到快乐，只剩下生命的苦难。诅咒逐渐对其造成伤害，使她们的精神与肉体衰败，直至死亡时被转化为不死的怪物。

***悲伤束缚 Sorrow Bound*。**女妖被永远束缚在她毙命之地，无法离开该地超过五里远。并被迫准确无误的重温她生命中每一刻的回忆，却始终拒绝接受其灭亡的责任。

***囤积美丽 Beauty Hoarders*。**促使女妖受诅咒的虚荣心在其成为不死生物后依然影响着她。这些生物贪图美丽的物体如：高级珠宝、画作、雕塑以及其他艺术品。此外，女妖还憎恨任何能映照其自身的镜面，厌恶看见其自身现今恐怖的样貌。而只要稍瞥到自己，就足以激起女妖的狂怒。

***不死本质 Undead Nature*。**女妖不需要空气、饮食和睡眠。

## 女妖 Banshee

*中型不死生物，混乱邪恶*

---

**AC**：12
**HP**：58（13d8）
**速度**：0 尺，飞行 40 尺（悬浮）

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1（-5） | 14（+2） | 10（+0） | 12（+1） | 11（+0） | 17（+3） |

---

**豁免**：感知+2，魅力+5
**伤害抗性**：强酸，火焰，闪电，雷鸣，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：冷冻，黯蚀，毒素
**状态免疫**：魅惑，力竭，恐慌，擒抱，麻痹，石化，中毒，倒地，束缚
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：通用语，精灵语
**挑战等级**：4（1,100 XP）

---

***侦测生命 Detect Life*。**女妖能以魔法感测到 5 里内除不死生物和构装生物以外的生物存在，它知道对方的大概方向但无法掌握确切的位置。

***虚体移动 Incorporeal Movement*。**女妖能像穿过困难地形那样穿过其他生物或物件。它在回合结束时若处于物件内则受到 5（1d10）的力场伤害。

### 动作

***腐化之触 Corrupting Touch*。***近战武器攻击*：命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：12（3d6+2）的黯蚀伤害。

***恐惧面容 Horrifying Visage*。**女妖周边 60 内能看见她的所有非不死生物必须进行一次 DC 13 的感知豁免，豁免失败则陷入 1 分钟的恐慌状态。该受恐慌目标可以在每个其自己回合结束时再次进行该豁免以结束该效应，此时如果女妖在其视线内则其进行该豁免时具有劣势。如果目标豁免成功或效应结束，则其在 24 小时内免疫女妖的恐惧面容。

***哀嚎 Wail（1/日）*。**不在阳光下的女妖可以发出一阵悲恸的哀嚎。哀嚎对构装生物和不死生物无效。女妖周边 30 尺内能听见其声音的其他生物必须进行一次 DC 13 的体质豁免。豁免失败者其生命值将降为 0，豁免成功则受到 10（3d6）的心灵伤害。



# 石化蜥蜴 Basilisk

*“没人会造那些一脸恐慌的勇士雕像。如果你看到一尊。请务必闭上眼睛并竖起耳朵。”*

*——X 地下城求生奥妙第 4 条*

旅者有时会发现一些栩栩如生的野生动物雕像。其中一些残缺的石像似乎是被咬下了肢体。此时经验丰富的冒险者将认识到这是一种警报，预示着石化蜥蜴就在附近。

***可塑性猎食者 Adaptable Predators。*** 石化蜥蜴在温带或热带气候的干燥地区繁衍生息。它们通常会在洞穴或其他隐秘地点筑巢。事实上，大多遭遇石化蜥蜴的情况都发生在地底。

石化蜥蜴可以自幼起关在笼中驯养受训。驯服的石化蜥蜴会懂得听从主人指使避免与特定生物进行目光接触，而其本身的能力依然可以让其成为一只令人生畏的野兽护卫。而石化蜥蜴的蛋也因此价值不菲。

***石头化的凝视 Gaze of Stone。*** 石化蜥蜴笨重而迟钝因而难以追猎其他生物。只是它们并不必辛苦捕猎。它们会用自己神奇的凝视能力将猎物迅速转变成松动的石头，再用强健的下颚将石头嚼碎，而这些石头将会在石化蜥蜴的胃中转化成原来的形态并被消化。

某些炼金术士懂得如何处理石化蜥蜴的胃及其中的分泌物。处理妥当后，这些提取物可以制成一种帮被石化生物恢复原样的油膏。然而，如果对方在石化时身躯受损，这种油膏则只能恢复躯体未受损的部分，而不能恢复失去的生命和肢体。

## 石化蜥蜴 Basilisk

*中型怪兽，无阵营*

**AC:15**（天生护甲）
**HP:52**（8d8+16）
**速度：** 20 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 16（+3） | 8（-1） | 15（+2） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|
| 2（-4） | 8（-1） | 7（-2） |

**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 9
**语言：** —
**挑战等级：** 3（700 XP）

***石化凝视 Petrifying Gaze。*** 在石化蜥蜴周边 30 尺内开始其回合的生物，如果它与石化蜥蜴互相都能看见对方，且石化蜥蜴并未处于失能状态，则该石化蜥蜴可以迫使该生物进行一次 DC 12 的体质豁免。豁免失败则该生物受魔法影响开始转变为石头并陷入束缚。它必须在其下一回合结束时再进行一次该豁免。豁免成功则该效应终止。豁免失败则该生物陷入石化，直至其受法术*高等复原术 greater restoration* 或其他魔法解除该效应。

未遭受突袭的生物可以避开石化蜥蜴的目光，以免除在其回合开始时进行的豁免。此时，该生物视为不能看见该石化蜥蜴，直至其下一回合开始时再选择是否避开石化蜥蜴的目光。该生物在任何时候看向石化蜥蜴时，必须立即进行该豁免。

如果石化蜥蜴在明亮光照下于其身边 30 尺内看到自己的镜中倒影，则它将误把自己当做敌人而指定自己为凝视的目标。

### 动作

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 10（2d6+3）的穿刺伤害外加 7（2d6）的毒素伤害。



# 青足龙蛇 Behir

*“我今天已经吃了三只巨蝙蝠、六个穴居人还有一个夺心魔，不过没事儿。我觉得我肚子还能放得下你和你的朋友们。”*

*——青足龙蛇卢德 Lludd，在失落的索吉卡斯 Tsojcanth 洞窟直面冒险者们时，如是说*

青足龙蛇在地面和墙壁上匍匐蛇行，追捕猎物。它的闪电吐息可以焚化大多数生物，即使更强的生物，也会被青足龙蛇绞缠勒紧，活囵生吞。

青足龙蛇的外形类似蜈蚣和鳄鱼的结合体。鳞片构成的外皮为青蓝到深蓝色，逐渐过渡到腹部的浅蓝色。

***洞窟掠食者 Cavern Predators。***青足龙蛇筑巢于其它生物难以到达的地方，破使入侵者必须进行艰苦的攀爬作业。深坑，峭壁高处的洞穴，以及只由狭窄曲折地道连通的洞窟都是青足龙蛇伏击猎物的主要场所。它的十二条腿使其能够轻松地攀爬在巢穴内外。不需要攀爬时，青足龙蛇可以把腿合拢在体侧，像蛇一样迅速滑行。

青足龙蛇通常会将猎物整个吞下，然后进入一段休眠期来进消化。在此期间，青足龙蛇会躲藏在闯入巢穴的入侵者容易忽略的隐蔽处。

***龙之仇敌 Foes of the Dragon。***在早已被遗忘的古代，巨人和龙族进行着近乎无休止的战争。风暴巨人则为此创造了第一只青足龙蛇作为其对抗龙族的兵器，因而青足龙蛇们至今仍留存着对龙族天生的仇恨。

青足龙蛇从不在有龙栖息的地区筑巢。如果在青足龙蛇巢穴几十里以内有龙试图筑巢，青足龙蛇将不得不前去将其杀死或驱逐。只有当这条龙过于强大无法对抗时，青足龙蛇才会放弃，并远走他乡以寻找新的筑巢地。

## 青足龙蛇 Behir

*巨型怪兽，中立邪恶*

**AC：** 17（天生护甲）
**HP：** 168（16d12+64）
**速度：** 50 尺，攀爬 40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 23（+6） | 16（+3） | 18（+4） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|
| 7（-2） | 14（+2） | 12（+1） |

**技能：** 察觉+6，隐匿+7
**伤害免疫：** 闪电
**感官：** 黑暗视觉 90 尺，被动察觉 16
**语言：** 龙语
**挑战等级：** 11（7,200 XP）

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***青足龙蛇发动两次攻击：一次啃咬，一次绞缠。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击*：命中+10，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：22（3d10+6）的穿刺伤害。

***绞缠 Constrict。****近战武器攻击*：命中+10，触及 5 尺，单一大型或更小体型生物。*伤害*：17（2d10+6）的钝击伤害，外加 17（2d10+6）的挥砍伤害。如果青足龙蛇没有勒住其它生物，则该目标被擒抱（逃脱 DC 16）并受束缚直至擒抱终止。

***闪电吐息 Lightning Breath（充能 5~6）。***青足龙蛇呼出一道闪电，覆盖长 20 尺宽 5 尺的线状区域，闪电区域内的所有生物必须进行一次 DC 16 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 66（12d10）的闪电伤害，豁免成功则伤害减半。

***吞咽 Swallow。***青足龙蛇对正被它擒抱的中型或更小体型生物发动一次啃咬攻击。如果该攻击命中，则目标被吞下，并结束其擒抱状态。被吞下的目标陷入目盲且被束缚，其对于青足龙蛇身体外的攻击或效应视为处于全掩护，并在每次青足龙蛇的回合开始时受 21（6d6）的强酸伤害。青足龙蛇不能同时吞下多于一个的生物。

若被吞下的生物在一回合内，对青足龙蛇造成至少 30 点伤害，则青足龙蛇在该回合结束时须进行一次 DC 14 的体质豁免，豁免失败则吐出该生物，并使其于青足龙蛇身边 10 尺内的一处空间失足倒地。如果青足龙蛇死亡，被吞下的生物将不再受束缚，且可以消耗 15 尺移动力逃出，然后在尸体旁现身并陷入倒地状态。

# 眼魔 Beholder



人们仅仅看一眼就足以认知眼魔的肮脏与其超自然的本质。它们贪婪而充满憎恨，而且具有强烈的进攻性。这种畸变怪会驱逐其他所有生物，仅凭其自己的好恶就戏弄甚至摧毁其他生物。

眼魔的球状身体时刻悬浮着，而它那巨大而囊鼓的眼球睁圆在一张血盆大口上方，其他较小的眼柄则在其身边扭曲旋转着搜索敌人。眼魔入睡时会闭上主眼，同时睁开眼柄的小眼睛时刻保持警戒。

***独立而排外 Xenophobic Isolationists。***敌人比比皆是，至少眼魔自己是这么认为的。眼魔们认为，自己因身负神奇而辉煌的力量而被其他低等生物所厌恶，而眼魔们却时常以粗鲁和恶心的手段驱逐这些低等生物。此外，就算其附近并没有其他生物，眼魔也总是疑心自己要被人暗算。

*“每只眼魔都认为自己是眼魔一族中的楷模，而其唯一惧怕的事，就是这个观点可能并不正确。”*

*——矮人智者，瓦尔卡拉·落钢 Valkara Ironfell*

## 眼魔 Beholder

*大型异怪，守序邪恶*

---

**AC：** 18（天生护甲）
**HP：** 180（19d10+76）
**速度：** 0，飞行 20 尺（悬浮）

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10（+0） | 14（+2） | 18（+4） | 17（+3） | 15（+2） | 17（+3） |

---

**豁免：** 体质+7，智力+8，感知+7，魅力+8
**技能：** 察觉+12
**状态免疫：** 倒地
**感官：** 黑暗视觉 120 尺，被动察觉 22
**语言：** 深潜语，地底通用语
**挑战等级：** 13（10,000 XP）

---

***反魔法力场 Antimagic Cone。***眼魔的主眼创造出一个 150 尺锥状区域的反魔法力场，区域内效应如同法术*反魔法力场 antimagic field*。眼魔在每个其自己回合开始时决定该锥状范围的方向以及该力场是否激活。该区域对该眼魔自己的眼波射线同样生效。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击*：命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：14（4d6）的穿刺伤害。

***眼波射线 Eye Rays。***眼魔从下列选项中随机选择发射三束魔法眼波射线（重复则重骰），并指定身边 120 尺内它可以看到的一到三个目标：

*1.魅惑射线 Charm Ray*。目标必须进行一次 DC 16 的感知豁免，豁免失败者将在 1 小时内受眼魔魅惑，或是直至其受到来自眼魔的伤害。

*2.麻痹射线 Paralyzing Ray*。目标必须进行一次 DC 16 的体质豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的麻痹状态。该目标可以在每个其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该效应。

*3.恐惧射线 Fear Ray*。目标必须进行一次 DC 16 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该目标可以在每个其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该效应。

*4.缓慢射线 Slowing Ray*。目标必须进行一次 DC 16 的敏捷豁免，豁免失败者将在 1 分钟内速度减半。此外该生物无法执行反应，也无法在其回合里同时执行一个动作与一个附赠动作，而只能两者选其一。该生物可以在每个其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该效应。

*5.衰弱射线 Enervation Ray*。目标必须进行一次 DC 16 的体质豁免，豁免失败者将受到 36（8d8）的黯蚀伤害，豁免成功则伤害减半。

*6.念力射线 Telekinetic Ray*。目标必须进行一次 DC 16 的力量豁免，豁免失败者将被眼魔抓起并向任意方向移动至多 30 尺。目标被眼魔射线的念力抓住并陷入束缚，直至眼魔的下一回合开始时，或直至该眼魔陷入失能。

如果目标是一个未被着装或携带，且不超过 300 磅重的物件，则眼魔可以直接将它向任意方向移动至多 30 尺。该眼魔也可以使用该射线精确控制物件，比如操作简单的工具或是打开一扇门或一个容器。

*7.催眠射线 Sleep Ray*。目标必须进行一次 DC 16 的感知豁免，豁免失败者将沉睡 1 分钟并在此期间陷入昏迷，直至其受到伤害或由其他生物用一个动作唤醒。该射线对对构装生物和不死生物无效。

*8.石化射线 Petrification Ray*。目标必须进行一次 DC 16 的敏捷豁免，豁免失败者将开始变成石头并陷入束缚。目标必须在其下一回合结束时再进行一次该豁免。豁免成功则终止该效应。豁免失败，则该生物陷入石化，直至受法术*高等复原术 greater restoration* 或其他魔法解除该效应为止。

*9.解离射线 Disintegration Ray*。目标必须进行一次 DC 16 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 45（10d8）的力场伤害，如果该伤害将目标的生命值降至 0，则其身体将化为一堆灰尘。

如果目标是一个大型或更小体型的非魔法物件，或者魔法造物，则它的豁免直接失败。如果目标是巨型或更大体型的物件，则解离射线可以分解其中 10 尺立方状区域的部分。

*10.致死射线 Death Ray*。目标必须进行一次 DC 16 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 55（10d10）的黯蚀伤害，如果目标因此生命降至 0，则其直接死亡。

### 传奇行动

眼魔拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。眼魔在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**眼波射线 Eye Ray。**眼魔随机使用一种眼波射线。

眼魔蔑视其他生物，包括其他的眼魔。每只眼魔都认为自己的存在是族群中的楷模，而其他与其存在差异的个体都是种族的羞耻。眼魔身体外观的形象各异，有的长着层叠的厚重几丁质护壳，有的长有光滑的外皮。有些个体的眼柄长成扭曲的触须状，另一些则在眼柄上长着甲质的关节。而即使是皮肤上轻微的颜色差异，也会使两只眼魔因此将对方视为终身的对手。

***巨眼暴君 Eye Tyrant。***一些眼魔会抑制自己的排外倾向并将其转变成一种独裁统治思想。这些眼魔会结束其独居生活，并以巨眼暴君之名奴役其他生物建立自己的庞大帝国。巨眼暴君会将领地设立在大城市的内部或地底，并运作听令的各级代理人形成网络为其利益服务。

***异形巢穴 Alien Lairs。***为了避免与他人分享领地，大多数眼魔离群到寒冷的山上，或遗弃的废墟和深邃洞穴群中筑巢。眼魔的用其瓦解射线雕刻出自己的巢穴，并刻意设计一个垂直的通道通往洞窟的各腔室中。这种环境有利于眼魔自由移动，还能够有效阻止入侵者轻易潜入。有人入侵时，足够高的天花板能让眼魔浮在上空骚扰对手。

眼魔的巢穴反应着其创造者的怪异与傲慢，其洞室里四处装饰着其主人以往战斗所得的战利品。比如被石化的冒险者——甚至还特意定住其恐惧的表情，还有其他眼魔的肢体残骸或是从其他强大敌人处收缴的魔法物品。眼魔按照不同的来历衡量各战利品的价值，当然也并不会与他人分享这些宝藏。

## 眼魔巢穴

眼魔的巢穴通常是个巨大而宽敞洞窟，其内还设置着高高天花板，以让眼魔时刻都无需忌惮敌人获得近身战的优势。在巢穴内与其遭遇时，眼魔的挑战等级为 14（1,1500 XP）。

### 巢穴动作 Lair Action

在自己巢穴中作战时，眼魔可以调动周围的魔力执行巢穴动作。先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），眼魔可以执行一个巢穴动作并产生下列效应之一：

- 眼魔周边 120 尺内一处 50 平方尺的地面区域变得泥泞，该区域变为困难地形，并一直持续至下一轮先攻轮到 20 时。
- 眼魔周边 120 尺内的墙壁开始长出触须，并一直持续至下一轮之后，先攻再次轮到 20 时。由眼魔指定的生物在这些墙壁周边 10 尺范围内开始其回合时，必须进一次 DC 15 的敏捷豁免。豁免失败则被擒抱。以该方式被擒抱的生物可以进行一次 DC 15 的力量（运动）或敏捷（体操）检定以逃脱。
- 眼魔周边 60 尺内一处固体表面上睁开一只眼睛。眼睛随机射出该眼魔的一种眼波射线，并射向该眼魔指定的一个它能看见的目标。这只眼睛在射出射线后便合上消失不见。

直至所有三项动作用过前，眼魔不能再使用已用过的巢穴动作效应。而它也不能在连续的两轮里重复使用同一种效应。

### 区域效应 Regional Effects

眼魔巢穴内的区域被该生物的存在所扭曲，造成了下列一项或多项的效应：

- 眼魔巢穴附近 1 里内的生物会时常有被监视的感觉，而事实上可能并没有。
- 眼魔入睡时，巢穴附近 1 里范围内可能出现轻微扭曲现实现像，这种扭曲在产生 24 小时后消失。这些现象可能是洞穴的墙壁出现细微的变化，一些怪异的饰品出现在之前不存在的地方，或者是一些无害的软泥覆盖上一尊雕像，等等。这种影响只会影响天然的表面或不属于任何人的飞魔法物件。

眼魔死亡后，这些效应将在 1d10 日里逐渐减弱消散。

## 亡眼暴君 Death Tyrant

眼魔沉睡时，其意识偶尔会走向一处比它平时更为疯狂的角落，然后便开始幻想其死后依然存在的可能性。一旦这种梦境定型，眼魔就会发生转变。它的血肉将全数脱落，只剩下一只亡眼暴君。这只生物与其生前一样狡诈并保有生前的大部分魔法，不同的是从此以后它只由不死的力量驱动。

***致命独裁 Deathly Despot。***亡眼暴君跟它们还是普通眼魔时一样以力量统领其他生物。而它们还以更邪恶的方式继承了眼魔主眼平息魔法的能力，即变成了将普通奴隶和敌人转化成不死仆役的能力。

亡眼暴君所创造的僵尸都是随用随弃。它们会被安置到亡眼暴君巢穴的入口作警卫，或是守护巢穴内的宝库。僵尸们还会被用来作触发陷阱的诱饵，或是用作战斗炮灰。它们帮亡眼暴君分散强大敌人的注意力，以让其主人就位并准备好将它们一起消灭。

***死亡大军 Armies of the Dead。***簇拥着不死生物的亡眼暴君是个毁灭之源。它们出于对力量与安全感的饥渴索求向周围的类人生物居住地发动袭击，并使用其眼波射线毁灭遭遇的所有生物，并建起其自己的不死生物大军。无人制止的亡眼暴君会在几周内杀光一座城市的所有居民，然后将其全部用作自己不死之眼创作的素材。一个个倒下的居民最后将使亡眼暴君的僵尸大军积累出一个压倒性的数目。

***不死本质 Undead Nature。***亡眼暴君不需要空气、食物、饮水和睡眠。

## 亡眼暴君巢穴 A Death Tyrant's Lair

亡眼暴君的巢穴通常也即是其还是眼魔时的巢穴，不过会包含有更多关于死亡和腐朽的陷阱。在亡眼暴君巢穴内与其遭遇时，亡眼暴君的挑战等级变为（13,000 XP）。

### 巢穴动作 Lair Action

在自己巢穴中作战时，亡眼暴君可以调动周围的魔力执行巢穴动作。先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），亡眼暴君可以执行一个巢穴动作并产生下列效应之一：

- 亡眼暴君周边 120 尺内一处 50 尺的立方区域内布满幽灵般的眼球与触须。除亡眼暴君外，生物在该区域内视为处于轻度遮蔽以及处于困难地形，并一直持续至下一轮先攻轮到 20。
- 墙壁长出幽灵般的附肢，并一直持续至下一轮，先攻再次轮到 20。任何与亡眼暴君敌对的生物（包括身处以太位面的生物）在这些墙壁周边 10 尺内开始其回合时，必须进行一次 DC 17 的敏捷豁免，豁免失败则受擒抱。以该方式被擒抱的生物可以进行一次 DC 17 的力量（运动）或敏捷（体操）检定以逃脱。
- 亡眼暴君周边 50 尺内一处空气中睁开一只幽灵般的眼球。眼球随机射出该亡眼暴君的一种眼波射线，并射向该暴君指定的一个它能看见的目标。这只眼球在射出射线后便合上消失不见。

直至所有三个动作都被用掉前，亡眼暴君都不能再使用已经用过的巢穴动作效应。而它也不能在连续的两轮里重复使用同一种效应。

### 区域效应 Regional Effects

亡眼暴君巢穴内的区域被该生物的存在所扭曲，造成了下列一项或多项的效应：

- 亡眼暴君巢穴附近 1 里内的生物会时常有被监视的感觉，而事实上可能并没有。
- 亡眼暴君巢穴附近 1 里内，与暴君敌对的生物如果意识到暴君的存在，则其完成一次长休时必须掷一次 d20。如果骰值为 10 或更低，则该生物立即被该暴君随机一种眼波射线击中。

亡眼暴君死亡后，这些效应将在 1d10 日里逐渐减弱消散。



*“一簇微弱的光亮从天花板上黑暗的裂隙中降下。这些光点闪耀着诡异的光亮，映出其后悬浮着一个巨大的异形头骨。”*

*——出自空羽·加斯图斯 Jastus Hollowquill 的地脉迷城 Undermountain 探索日志*

## 亡眼暴君 Death Tyrant

*大型不死生物，守序邪恶*

**AC**：19（天生护甲）
**HP**：187（25d10+50）
**速度**：0，飞行 30 尺（悬浮）

| | | |
|---|---|---|
| 力量 10（+0） | 敏捷 14（+2） | 体质 14（+2） |
| 智力 19（+4） | 感知 15（+2） | 魅力 19（+4） |

**豁免**：力量+5，体质+7，智力+9，感知+7，魅力+9
**技能**：察觉+12
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：魅惑，力竭，麻痹，石化，中毒，倒地
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 22
**语言**：深潜语，地底通用语
**挑战等级**：14（11,500 XP）

***负能量力场 Negative Energy Cone。*** 巨眼暴君的主眼创造出一个 150 尺锥状区域的隐形负能量。暴君在每个其自己回合开始时决定该锥状范围的方向以及该力场是否激活。

区域内的任何生物无法恢复生命值，并且任何死于区域内的人型生物都会变成僵尸并听命于该暴君。这些死掉的人将保持其在先攻顺序中的位置，前提是其身体必须未被完全破坏。

### 动作

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击*：命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：14（4d6）的穿刺伤害

***眼波射线 Eye Ray。*** 亡眼暴君从下列选项中随机选择发射三束魔法眼波射线（重复则重骰），并指定身边 120 尺内它可以看到的一到三个目标：

*1.魅惑射线 Charm Ray*。目标必须进行一次 DC 17 的感知豁免，豁免失败者将在 1 小时内受暴君魅惑，或是直至其受到来自该眼魔的伤害。

*2.麻痹射线 Paralyzing Ray*。目标必须进行一次 DC 17 的体质豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的麻痹状态。该目标可以在每个其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该效应。

*3.恐惧射线 Fear Ray*。目标必须进行一次 DC 17 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该目标可以在每个其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该效应。

*4.缓慢射线 Slowing Ray*。目标必须进行一次 DC 17 的敏捷豁免，豁免失败者将在 1 分钟内速度减半。此外该生物无法执行反应，也无法在其回合里同时执行一个动作与一个附赠动作，而只能两者选其一。该生物可以在每个其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该效应。

*5.衰弱射线 Enervation Ray*。目标必须进行一次 DC 17 的体质豁免，豁免失败者将受到 36（8d8）的黯蚀伤害，豁免成功则伤害减半。

*6.念力射线 Telekinetic Ray*。目标必须进行一次 DC 17 的力量豁免，豁免失败者将被眼魔抓起并向任意方向移动至多 30 尺。目标被眼魔射线的念力抓住并陷入束缚，直至眼魔的下一回合开始时，或直至该眼魔陷入失能。

如果目标是一个未被着装或携带，且不超过 300 磅重的物件，则眼魔可以直接将它向任意方向移动至多 30 尺。该眼魔也可以使用该射线精确控制物件，比如操作简单的工具或是打开一扇门或一个容器。

*7.催眠射线 Sleep Ray*。目标必须进行一次 DC 17 的感知豁免，豁免失败者将沉睡 1 分钟并在此期间陷入昏迷，直至其受到伤害或由其他生物用一个动作唤醒。该射线对对构装生物和不死生物无效。

*8.石化射线 Petrification Ray*。目标必须进行一次 DC 17 的敏捷豁免，豁免失败者将开始变成石头并陷入束缚。目标必须在其下一回合结束时再进行一次该豁免。豁免成功则终止该效应。豁免失败，则该生物陷入石化，直至受法术*高等复原术 greater restoration* 或其他魔法解除该效应为止。

*9.解离射线 Disintegration Ray*。目标必须进行一次 DC 17 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 45（10d8）的力场伤害，如果该伤害将目标的生命值降至 0，则其身体将化为一堆灰尘。

如果目标是一个大型或更小体型的非魔法物件，或者魔法造物，则它的豁免直接失败。如果目标是巨型或更大体型的物件，则解离射线可以分解其中 10 尺立方状区域的部分。

*10.致死射线 Death Ray*。目标必须进行一次 DC 17 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 55（10d10）的黯蚀伤害，如果目标因此生命降至 0，则其直接死亡。

### 传奇动作

亡眼暴君拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。暴君在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**眼波射线 Eye Ray。** 亡眼暴君随机使用一种眼波射线。



## 观察者眼魔 Spectator

观察者是一种用仪式从其他存在位面召唤来的低阶眼魔，其仪式的法术成分需要用四根眼魔眼柄作耗材。而观察者眼魔刚好长着四根眼柄——在其四尺直径的身躯两侧每边两个。

***魔法守护者 Magical Guardians。***被召来的观察者眼魔会为其召唤者对指定位置或宝藏进行为期 101 年的守护工作。期间它会阻止召唤者以外的任何生物进入该位置，或是使用该物品。除非召唤者另有指示，否则观察者眼魔绝不会背弃自己的职责。如果所守护物品在年限到来之前被偷窃或遭摧毁，观察者眼魔也随之消失。

***轻微疯症 Glimmers of Madness。***观察者眼魔可以说话，但是它更喜欢以心灵感应的方式进行交流。它在担任守护任务时还算称职，甚至还会跟人谈论它的职责和它的召唤者。有时候，甚至可以通过与其简单的交谈就能够揭示它多年独居生活养成的一些怪癖。比如它可能会有假想敌，用第三人称看待自己，或是模仿其召唤者的嗓音。

观察者眼魔跟普通眼魔一样视其自身为其种族中的楷模，并且对其他观察者眼魔怀有强烈的恨意。如果两只观察者发生遭遇通常都会导致两者爆发殊死的搏斗。

***从使命中解脱 Freed from Service。***观察者眼魔完成其使命后就可自由去做自己的事情了。它们大多会选择住在曾经看守的地点，尤其是其召唤者已经死亡的情况下更是如此。失去使命的观察者眼魔，其在劳役时期养成的轻微疯症会逐渐变得更加严重。

## 观察者眼魔 Spectator

*中型异怪，守序邪恶*

**AC：** 14（天生护甲）
**HP：** 39（6d8+12）
**速度：** 0，飞行 30 尺（悬浮）

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 8（-1） | 11（+0） | 14（+2） | 13（+1） | 14（+2） | 11（+0） |

**技能：** 察觉+6
**状态免疫：** 倒地
**感官：** 黑暗视觉 120 尺，被动察觉 16
**语言：** 深潜语，地底通用语，心灵感应 120 尺
**挑战等级：** 3（700 XP）

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击*：命中+1，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：2（1d6-1）的穿刺伤害

***眼波射线 Eye Ray。***观察者眼魔从下列选项中选择发射两束魔法眼波射线，并指定身边 90 尺内它可以看到的一到两个目标。每种射线观察者在一回合中只能使用一次：

*1.困惑射线 Confusion Ray*。目标必须进行一次 DC 13 的感知豁免，豁免失败者直至其下回合结束前都无法执行任何反应。该生物在其自己回合中将无法移动，并使用其动作对可及范围内随机的某个生物发动一次近战或远程攻击。如果受术目标无法攻击，则其在自己回合中什么都不做。

*2.麻痹射线 Paralyzing Ray*。目标必须进行一次 DC 13 的体质豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的麻痹。该目标可以在每个其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该效应。

*3.恐惧射线 Fear Ray*。目标必须进行一次 DC 13 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该目标可以在每个其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该效应。

*4.致伤射线 Wounding Ray*。目标必须进行一次 DC 13 的体质豁免，豁免失败者将受到 16（3d10）的黯蚀伤害，豁免成功则伤害减半。

***造粮 Create Food and Water。***观察者眼魔以魔法制造足够维持自己 24 小时供给的食物和饮用水。

### 反应

***法术反射 Spell Reflection。***如果观察者眼魔通过了对法术的豁免检定，或者对其发动的法术攻击未命中时，它可指定身边 30 尺范围内一个它能看见的其他生物（包括施法者），如果该法术迫使目标进行豁免检定，则被指定的生物必须自行进行豁免。若该法术发动一次攻击，则该法术必须对被指定生物重掷攻击检定。

# 枯萎怪 Blights

枯萎怪作为被赋予智能和移动能力的受启蒙植物，同时还是扩张黑暗感染的瘟疫。它们从泥土中汲取黑暗的养分，并带着这些远古的邪恶意志四处散播。

***甘提亚斯树之根 Roots of the Gulthias Tree。***传说一只名为甘提亚斯 Gulthias 的吸血鬼，利用可怕的魔法建起一座人称夜牙之尖 Nightfang Spire 的恐怖塔楼。甘提亚斯最终被一位英雄以木桩刺穿心脏而死，但其吸血鬼之血却让这根木桩注满了瘆人的力量。一段时间后，这块木头上长出了新的卷曲新芽，并长成一棵充满吸血鬼邪恶精华的树苗。据说一位疯狂的德鲁伊发现了这棵树苗，然后将其移植至一处地底岩洞中任其成长。而这棵甘提亚斯树正是在此结出了第一批枯萎怪的种子。

***为黑暗征服 Dark Conquest。***某棵树或某植物被这邪恶力量与其意志的碎片所感染时，甘提亚斯树便可在此成长并使周围的森林感染堕落。邪恶通过其根须与土壤传播给其他植物，然后使它们枯萎或转变成枯萎怪。枯萎怪的蔓延排挤并毒害了其他健康的植物，再将它们替换成荆棘、毒草等同类。一段时间后，一只枯萎怪便可以使任何陆地或森林成为一片堕落之地。

受枯萎怪感染的森林里，树木和植物将以超自然的速度成长。藤蔓与各种林底植物丛会迅速盖满建筑与道路。在枯萎怪将所有居民杀光或赶走后，一整个村落也能在数日里消亡。

***受控于邪恶 Controlled by Evil。***枯萎怪是单独的生物个体，但其中大多都由甘提亚斯树控制其行为，并时常显现出其生命力与精神本源所具有的特质与习惯。它们攻击其先祖的古老敌人，或搜寻有助于此的财宝，然后延续着这些失传邪恶的传统。





## 枯针怪 Needle Blight

在森林的树影下，枯针怪驼背蹒跚的类人生物身姿可以从很远的位置就被辨认出来。而靠近看这些生物时，其可怕的植物样貌即表露无遗。枯针怪身上成团的长着如松针般的针叶。这些针叶可以用以发动猛击，或是将其用作发射武器以击穿血肉与护甲。

枯针怪发现威胁时，会释放一阵花粉并随风传递给森林中其他的枯针怪。它们以此分享敌人的位置，并召集所有针叶枯叶怪们一同前来享受将根茎浸没血泊中的时刻。



*且看吸血鬼甘提亚斯的遗产：*
*嗜血的植物们。*

## 枯枝怪 Twig Blight

枯枝怪可以在土壤中扎根，但是会尽量避免在活体的敌人周围进行这项活动。而扎根之后，它们则只显现成一片灌木的外观。直至其从地面拔起根须进行移动时，枯枝怪的分枝将聚拢在一起，并形成一个长着头与四肢的类人生物外形。

枯枝怪会寻找适合宿营与汲水的地点扎根，并在该出准备随时伏击前来取水或休息的潜在敌人。成群的枯枝怪还会混进一些自然植被或干柴堆区域中进行伪装。

枯枝怪视其干燥程度可能会非常容易被引燃。

## 枯藤怪 Vine Blight

枯藤怪的外观像一群匍匐滑行之物。它们潜伏在灌木丛中等待敌人靠近，然后操控周围的植物在其发动攻击前缠绕并阻碍敌人。

枯藤怪是唯一一种能够说话的枯萎怪。与所服务的甘提亚斯树之间的连接，让枯藤怪可以用其死去主人嗓音的破碎音节发声，并以此嘲弄受害者或是与强大的敌人讨价还价。

## 枯针怪 Needle Blight

*中型植物，中立邪恶*

**AC**：12（天生护甲）
**HP**：11（2d8+2）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 12（+1） | 敏捷 12（+1） | 体质 13（+1） |
| 智力 4（-3） | 感知 8（-1） | 魅力 3（-4） |

**状态免疫**：目盲，耳聋
**感官**：盲视 60 尺（该范围外视为目盲），被动察觉 9
**语言**：懂通用语但不会说
**挑战等级**：1/4（50 XP）

### 动作

***爪击 Claws***。*近战武器攻击*：命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：6（2d4+1）的穿刺伤害。

***针刺 Needles***。*远程武器攻击*：命中+3，射程 30/60 尺，单一目标。*伤害*：8（2d6+1）的穿刺伤害。

## 枯枝怪 Twig Blight

*小型植物，中立邪恶*

**AC**：13（天生护甲）
**HP**：4（1d6+1）
**速度**：20 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 6（-2） | 敏捷 13（+1） | 体质 12（+1） |
| 智力 4（-3） | 感知 8（-1） | 魅力 3（-4） |

**技能**：隐匿+3
**伤害易伤**：火焰
**状态免疫**：目盲，耳聋
**感官**：盲视 60 尺（该范围外视为目盲），被动察觉 9
**语言**：懂通用语但不会说
**挑战等级**：1/8（25 XP）

***拟形 False Appearance***。该枯萎怪静止不动时与普通的枯死灌木一模一样。

### 动作

***爪击 Claws***。*近战武器攻击*：命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：3（1d4+1）的穿刺伤害。

## 枯藤怪 Vine Blight

*中型植物，中立邪恶*

**AC**：12（天生护甲）
**HP**：26（4d8+8）
**速度**：10 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 15（+2） | 敏捷 8（-1） | 体质 14（+2） |
| 智力 5（-3） | 感知 10（+0） | 魅力 3（-4） |

**技能**：隐匿+1
**状态免疫**：目盲，耳聋
**感官**：盲视 60 尺（该范围外视为目盲），被动察觉 10
**语言**：通用语
**挑战等级**：1/2（100 XP）

***拟形 False Appearance***。该枯萎怪静止不动时与普通的纠结藤蔓一模一样。

### 动作

***绞缠 Constrict***。*近战武器攻击*：命中+4，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：9（2d6+2）的钝击伤害，如果目标为大型或更小体型则其受擒抱（逃脱 DC 12）。直至该擒抱终止前，该目标受束缚，而该枯萎怪无法绞缠另一个目标。

***缠身植被 Entangling Plant（充能 5~6）***。以枯萎怪味中心半径 15 尺范围内长出擒抱根须与藤蔓，并持续存在 1 分钟后枯萎。在其存在期间，该区域对非植物生物视为困难地形。此外，区域内由该枯萎怪指定的每个生物在这些植物出现时，必须进行一次 DC 12 的力量豁免，豁免失败者将受束缚。以该方式被束缚的生物必须进行一次 DC 12 的力量检定以挣脱束缚，或由另一处于可触及目标的生物以同类的检定为其解脱。

# 熊地精 Bugbears

熊地精们为战斗与暴乱而生。以掠夺和狩猎营生的它们四处欺凌弱小却不屑受人指使。不过，为了享受血战与财宝的乐趣，它们还是可以为那些强大的主人担任一些打手的工作。

***类地精 Goblinoids。***熊地精经常混迹于其表亲种族群体里，亦即大地精 hobgoblins 和地精 goblins 的群落中。它们常常奴役所遇到的地精，还会敲诈大地精的金子与食物作为它们担当斥候与突击部队的报酬。然而即使是雇佣关系的熊地精，也是极不可靠的盟友。不过地精与大地精们为了得到这些生物的强大支援，还是会愿意为其耗费大量的部族资源。

***赫鲁格克的追随者 Followers of Hruggek。***熊地精崇拜一位居于修罗场 Acheron 位面的弱等神祇，其名为赫鲁格克 Hruggek。不与其类地精表亲一起时，它们会以最凶悍的个体带头组成若干松散的战团。熊地精们坚信自己死后，有机会化作灵魂与赫鲁格克并肩作战。为了赢取这份殊荣，它们时刻都会拼尽全力杀敌以证明自己的价值。

***可收买的伏击者 Venal Ambushers。***熊地精尽管体格吓人，却意外的善长隐匿行动。它们热衷于伏击敌人，却又常常在身处劣势时仓皇逃窜。只要有足够的饮食补给和财宝，熊地精还算是比较有实力的佣兵，只不过它们还会在命悬一线时摒弃约定。熊地精战团的伤员会成为弃卒以让其他成员得以逃脱。然后这些被遗弃的熊地精又会为了活命转而为敌人带路，帮其追捕自己的前队友们。



## 熊地精 Bugbear

*中型类人生物（类地精），混乱邪恶*

**AC**：16（兽皮甲，盾牌）
**HP**：27（5d8+5）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 15（+2） | 敏捷 14（+2） | 体质 13（+1） |
| 智力 8（-1） | 感知 11（+0） | 魅力 9（-1） |

**技能**：隐匿+6，求生+2
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：通用语，地精语
**挑战等级**：1（200 XP）

***残暴 Brute。***熊地精用近战武器命中敌人时，其伤害掷骰额外增加一粒该武器的伤害骰（已包含在攻击项中）。

***突袭打击 Surprise Attack。***熊地精突袭一个生物，并在战斗开始后第一轮中发动攻击命中该生物时，该目标将在该次攻击中额外受到 7（2d6）的同类伤害。

### 动作

***钉头锤 Morningstar。****近战武器攻击*：命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：11（2d8+2）的穿刺伤害。

***标枪 Javelin。****近战或远程武器攻击*：命中+4，触及 5 尺或射程 30/120 尺，单一目标。*伤害*：近战时 9（2d6+2）的穿刺伤害，或远程时 5（1d6+2）的穿刺伤害。

## 熊地精酋长 Bugbear Chief

*中型类人生物（类地精），混乱邪恶*

**AC**：17（链甲衫，盾牌）
**HP**：65（10d8+20）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 17（+3） | 敏捷 14（+2） | 体质 14（+2） |
| 智力 11（+0） | 感知 12（+1） | 魅力 11（+0） |

**技能**：威吓+2，隐匿+6，求生+3
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11
**语言**：通用语，地精语
**挑战等级**：3（700 XP）

***残暴 Brute。***熊地精用近战武器命中敌人时，其伤害掷骰额外增加一粒该武器的伤害骰（已包含在攻击项中）。

***赫鲁格克之心 Heart of Hruggek。***熊地精抵抗魅惑、恐慌、麻痹、中毒、震慑与睡眠进行的豁免检定具有优势。

***突袭打击 Surprise Attack。***熊地精突袭一个生物，并在战斗开始后第一轮中发动攻击命中该生物时，该目标将在该次攻击中额外受到 7（2d6）的同类伤害。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***熊地精发动两次近战攻击。

***钉头锤 Morningstar。****近战武器攻击*：命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：12（2d8+3）的穿刺伤害。

***标枪 Javelin。****近战或远程武器攻击*：命中+5，触及 5 尺或射程 30/120 尺，单一目标。*伤害*：近战时 10（2d6+3）的穿刺伤害，或远程时 6（1d6+3）的穿刺伤害。



# 鲨蜥兽 Bulette

鲨蜥兽是巨大的掠食者，无论栖息何处都是霸主。作为“陆鲨”的鲨蜥兽活着只为填饱肚子。它们暴躁而贪婪，不惧任何生物，也不在乎数量或力量上的优劣，随时毫不犹豫地发动攻击。

***地底猎手 Underground Hunters。***猎食时，鲨蜥兽用强壮的爪子在地下挖洞，毫不在意障碍。它们连根铲除树木，造成山体滑坡，并在身后留下坑洞。鲨蜥兽一旦侦测到生物活动造成的土石震颤就会从地下一跃而出，张牙舞爪的扑向猎物。

***游荡的怪物 Wandering Monster。***鲨蜥兽广泛分布在温带的大陆，捕食任何动物和类人生物。它们不喜欢矮人和精灵肉，然而往往在杀死猎物后才意识到猎物为何。鲨蜥兽最爱半身人肉，很喜欢在旷野上追逐肥胖的半身人。

鲨蜥兽没有巢穴，不过通常在一片方圆不超过三十里的领地内狩猎。它们对领地的唯一标准就是食物，吃完领地内的所有食物后，鲨蜥兽便会继续迁徙。它们经常定居在类人生物村镇附近令居民胆战心惊，直至最后居民全部逃离，或鲨蜥兽被杀死。

鲨蜥兽把会动的东西都当作食物，因此所有生物都对其退避三舍，甚至包括其他的掠食者和其他鲨蜥兽。鲨蜥兽只会为了交配而聚到一起，在一番尖牙利爪的血腥乱舞后，这场聚会通常是以雄性的死亡与被吞噬而告终。

***奥术的造物 Arcane Creation。***一些智者认为鲨蜥兽是某个疯狂法师用鳄龟与犰狳杂交，再注入恶魔脓水的实验产物。曾有好几次人们都以为鲨蜥兽灭绝了，然而多年没有目击记录后，这些生物总会重现于世。因为几乎从没人见过鲨蜥兽幼崽，一些智者怀疑它们有秘密的繁殖场所，直至其个体成年后才会来到外面的世界中。

## 鲨蜥兽 Bulette

*大型怪兽，无阵营*

**AC**：**17（天生护甲）**
**HP**：**94（9d10+45）**
**速度**：**40 尺，掘穴 40 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 19（+4） | 11（+0） | 21（+5） | 2（-4） | 10（+0） | 5（-3） |

**技能**：**察觉+6**
**感官**：**黑暗视觉 60 尺，颤动感知 60 尺，被动察觉 16**
**语言**：**—**
**挑战等级**：**5（1,800 XP）**

***立定起跳 Standing Leap。***无论是否助跑，鲨蜥兽最远可以跳 30 尺，最高 15 尺。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击*：命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：30（4d12+4）的穿刺伤害。

***致命一跃 Deadly Leap。***如果鲨蜥兽在移动中跳跃了至少 15 尺，则它可以用该动作四脚着陆在一处由一个或多个生物占据的空间。该空间内的每个生物必须进行一次 DC 16 的力量或敏捷豁免（目标自选）。豁免失败者将应击倒地，且受到 14（3d6+4）的钝击伤害，外加 14（3d6+4）的挥砍伤害。豁免成功则伤害减半，且不会因此倒地，而是从鲨蜥兽的位置被推出 5 尺，并选择并进入一处未被占据的位置。如果该范围内没有这样的位置，则该生物失足倒地于鲨蜥兽所处空间。

# 狂蛙人 Bullywug

狂蛙人的生活充斥着肮脏、粗野与潮湿。这些长着青蛙脑袋的两栖类人生物必须保持湿润，因此它们栖居于雨林、沼泽地和潮湿的洞穴中。狂蛙人总是觉得饥渴而且邪恶到骨子里，它们会尽可能地以数量压制敌人，并且非常的欺软怕硬。

狂蛙人的肤色可能是绿色、灰色，或者是某种在灰、绿和棕色间渐变的斑驳黄色。而这些肤色可以帮它们融入所处的环境中。它们穿着粗糙的护甲，挥舞着简易的武器，而当敌人靠得太近时，它们还能狠狠地咬上一口。

***卑污贵族 Foul Aristocracy。***狂蛙人自认是沼泽中最有资格，也是最为适合的统治者。它们对待外人及同类时有一套独特的礼仪，同时它们都服从于一个自封为淤泥之主的首领，并受首领各种心血来潮和胡思乱想所差遣。狂蛙人们自我介绍时总会给自己标榜各种显赫头衔，而在首领面前则会极夸张地点头哈腰与自我贬低，并且会为讨好首领而全力地相互竞争。

狂蛙人有两种方式胜过它的同类：其一，它可以把竞争对手杀掉——前提是凶手必须付出极大努力来保证其谋杀行径秘不示人；其二，它可以找到某样宝藏或魔法物品，再将作为贡品或其对主君敬意的象征，进献给它们的首领。缺乏技巧的谋杀同类行为很可能会使犯罪的狂蛙人遭处决，因此狂蛙人们更倾向去洗劫其他种族的商队和居住地，以求弄到些闪闪发亮的小玩意儿来取悦首领，从而赢得首领的恩赐。由于亵玩或无视，这些好东西最终总是会变成肮脏的破烂。而当旧的劫掠物不再闪闪发亮时，狂蛙人首领也总是会命令它的下属们去想办法带回更多的新战利品。

***任性外交 Unruly Diplomacy。***狂蛙人们最喜欢对擅闯领地的外来者显摆自己的领主身份。因而它们的勇士会尽量活捉入侵者而非将其杀掉。

俘虏们会被带到狂蛙人的国王或王后（一只异常巨大的狂蛙人）面前，然后被逼迫着向狂蛙人首领祈求宽恕。被俘者或许能用贿赂、财宝和奉承从狂蛙人首领处骗得自由，但这得等到首领大人向"客人"炫耀完其领土与财富。在掺杂着强烈自卑感的复杂感情驱使下，狂蛙人首领会极力将自己粉饰成真正的国王和王后，极度期待着这些外来者们对它们表现出敬畏之情。

***两栖盟友 Amphibian Allies。***狂蛙人说的语言使它们可以利用这种蛙叫声在宽广的区域里实现交流。在沼泽中，关于入侵者和其他事件的消息会在几分钟内以这个原始的沟通系统传播开来。

青蛙 frogs 与蟾蜍 toads 能够理解这种语言中的一些简单概念。而狂蛙人们则以此与巨蛙 giant frogs 建起坚定的盟誓，然后将这些巨蛙训练为护卫与猎手。一些体型更大的巨蛙有时也会被训练为坐骑，而其一口吞下整个生物的能力能使狂蛙人的狩猎队伍更方便地将猎物运回它们的村庄。



## 狂蛙人 Bullywug

*中型类人生物（狂蛙人），中立邪恶*

**AC**：**15（兽皮甲，盾牌）**
**HP**：**11（2d8+2）**
**速度**：**20 尺，游泳 40 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 12（+1） | 敏捷 12（+1） | 体质 13（+1） |
| 智力 7（-2） | 感知 10（+0） | 魅力 7（-2） |

**技能**：**隐匿+3**
**感官**：**被动察觉 10**
**语言**：**狂蛙人语**
**挑战等级**：**1/4（50 XP）**

***水陆两栖 Amphibious。***狂蛙人可以在陆上和水中自由呼吸。

***蛙类交流 Speak with Frogs and Toads。***狂蛙人可以用狂蛙人语同任何青蛙或蟾蜍进行内容简单的交流。

***沼泽伪装 Swamp Camouflage。***狂蛙人身处沼泽地形时，其尝试躲藏而进行的敏捷（隐匿）检定具有优势。

***立定起跳 Standing Leap。***无论是否助跑，狂蛙人最远可以跳 20 尺，最高 10 尺。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***狂蛙人发动两次近战攻击：一次矛攻击，一次是啃咬攻击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击*：命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：3（1d4+1）的钝击伤害。

***矛 Spear。****近战或远程武器攻击*：命中+3，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害*：4（1d6+1）的穿刺伤害，或使用双手发动近战攻击时 5（1d8+1）的穿刺伤害。



# 魔裔 Cambion

*“它们打从娘胎爬出来时就是为着向多元宇宙散播堕落。真是太讨人喜欢了！”*

*——芭芭雅嘎 Baba Yaga*

魔裔是邪魔（通常是魅魔 succubus 或梦魔 incubus）跟类人生物（通常是人类）的后代。其继承了双方的外貌，但它们的角、蝠翼、尾巴依然标志着它们的异界血统。

***天生恶种 Born to Be Bad。***魔裔成年后，即使最挚爱孩子的凡人父母，也会对其冷酷无情和邪恶堕落深感震惊。甚至在年轻时，魔裔就认定自己毫无疑问该成为支配凡人的霸王。他可能在城镇策划暴动，召集恶党暴徒和低阶魔鬼来为他服务。

***强者的爪牙 Pawns of the Mighty。***魔裔出于崇拜和敬畏被迫为其邪魔父母服务，不过也指望自己有朝一日可以爬上更显赫的地位。在九层地狱长大的魔裔通常会成为高等魔鬼的士兵、使节和侍者。在无底深渊的魔裔则完全以力量和意志获取尽可能多的权力。

***格拉兹特的子嗣 Spawn of Graz't。***恶魔领主格拉兹特热衷于和类人生物繁衍后代，让那些与邪魔订下契约的个体诞下许多魔裔，并协助它在多元宇宙间散播混乱。这些魔裔特征鲜明，它们肤色黝黑，长着偶蹄六指并且拥有异乎寻常的美丽。

## 魔裔 Cambion

*中型邪魔，任意邪恶阵营*

**AC**：19（鳞甲）
**HP**：82（11d8+33）
**速度**：30 尺，飞行 60 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 18（+4） | 体质 16（+3） |
| 智力 14（+2） | 感知 12（+1） | 魅力 16（+3） |

**豁免**：力量+7，体质+6，智力+5，魅力+6
**技能**：欺瞒+6，威吓+6，察觉+4，隐匿+7
**伤害抗性**：冷冻，火焰，闪电，毒素；非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14
**语言**：深渊语，通用语，炼狱语
**挑战等级**：5（1,800 XP）

***邪魔祝福 Fiendish Blessing。***魔裔的 AC 加上其魅力加值。

***天生施法 Innate Spellcasting。***魔裔天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 14），它天生可施展以下法术且不需要相应的材料成分：

每项 3/日：*易容术 alter seld*，*命令术 command*，*侦测魔法 detect magic*
每项 1/日：*异界传送 plane shift*（仅自身）

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***魔裔发动两次近战攻击，或使用两次其火焰射线。

***矛 Spear。****近战或远程武器攻击*：命中+7，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害*：7（1d6+4）的穿刺伤害，或使用双手发动近战攻击时 8（1d8+4）的穿刺伤害，外加 3（1d6）的火焰伤害。

***火焰射线 Fire Ray。****远程法术攻击*：命中+7，射程 120 尺，单一目标。*伤害*：10（3d6）的火焰伤害。

***邪魔魅惑 Fiendish Charm。***魔裔身边 30 尺内一个它能看到的类人生物，须进行一次 DC 14 的感知豁免，豁免失败则被魅惑 1 日。被魅惑的目标将服从该魔裔的口头命令。目标受到魔裔或其他生物伤害，或者收到魔裔带有自杀性的命令时，其可以再进行一次该豁免，豁免成功则结束该效应。目标豁免成功或该效应结束时，该生物将在随后 24 小时内免疫该魔裔的邪魔魅惑。



# 食腐虫 Carrion Crawler

食腐虫啃掉尸体上最后一丝腐肉，再吞下了剩下的黏滑骨头。任何胆敢闯入它们领地或是打扰它们进食的生物都要面对其凶猛的攻击。

***食腐者 Carrion Eaters。***食腐虫跟随死亡的气息寻找食物，却不喜欢与别的食腐者竞争。因此这些污秽的生物通常盘踞在尸体充足且其它食腐者不便活动之处。洞窟、下水道、地下城、树木丛生的沼泽都是其偏爱的筑巢地，而食腐虫也会被吸引到战场和墓地中。

食腐虫觅食时会一边游荡一边用触须探测空气中鲜血或腐烂的气息。地道和废墟中的食腐虫则习惯攀爬在天花板上扑向食物，以可以避开泥怪、食腐兽 Otyughs 和其它栖息在黑暗中的危险居民，也可以突袭那些忘了抬头看一眼的猎物。

***耐心的掠食者 Patient Predators。***不论是在地下还是夜晚，光亮通常意味着一顿美餐。食腐虫可能会花几小时从远处跟踪一个光源，期望从中发现血腥气味。虽然体型颇大，食腐虫依然可以轻松地躲在拐角的视野盲区等待猎物自投罗网。

食腐虫会充分利用其毒液来应对潜在的猎物与入侵者。一旦对方毒效发作，食腐虫便用触须缠住麻痹僵直的猎物，将其拖到高台或偏远地道，再确切的将猎物杀死。然后食腐虫便一边继续巡视领地，一边等待猎物腐熟以方便进食。

## 食腐虫 Carrion Crawler

*大型怪兽，无阵营*

**AC**：13（天生护甲）
**HP**：51（6d10+18）
**速度**：30 尺，攀爬 30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 14（+2） | 敏捷 13（+1） | 体质 16(+3) |
| 智力 1（-5） | 感知 12（+1） | 魅力 5（-3） |

**技能**：察觉+3
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13
**语言**：—
**挑战等级**：2（450 XP）

***敏锐嗅觉 Keen Smell。***食腐虫进行依赖嗅觉的感知（察觉）检定时具有优势。

***蛛行 Spider Climb。***食腐虫可以在困难地形的表面攀爬，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***食腐虫发动两次攻击：一次触须攻击和一次啃咬。

***触须 Tentacles。****近战武器攻击：*命中+8，触及 10 尺，单一生物。*伤害：*4（1d4+2）的毒素伤害，目标必须进行一次 DC 13 的体质豁免，豁免失败则中毒 1 分钟，并在中毒期间陷入麻痹。目标可以在每个其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则该中毒效应终止。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（2d4+2）的穿刺伤害。



# 人马 Centaur

*“我听说人马们是很好的坐骑！”*

*——从未读过日落之地 Sundownz 艾莱尔·灰裔 Iryil Grayborn 著作《狂怒之蹄 Hooves of Fury》的半身人冒险者 巴特利·夏足 Batley Summerfoot 如是说*

人马不仅是隐居的游荡者，还是荒野预兆的解读者。它们会尝试避免冲突，但在受压迫时也会猛烈地反击。它们漫步在广阔的荒野，远离律法与桎梏，独断独行。

***荒野游牧民 Wilderness Nomads。***人马只长着轻薄的皮毛和油性防水的皮肤，因而其部族广泛分布于温带到热带气候带之间的大陆。它们过着狩猎采集的生活，却鲜少建屋造舍，甚至连帐篷也很少用。

人马们会花费数十年时间在大陆之间反复进行迁徙，因而一个人马部族中好几代人所走过的道路可能都不尽相同。人马漫长迁徙路途上遭遇的定居者，尤其是那些在其传统道路上建居的生物通常都会与其爆发冲突。

***被迫定居者 Reluctant Settlers。***不能跟上部族迁徙步调的人马个体会被抛弃在后方。一些这样的人马消失在荒野之中，再也没人见过它们。其中一些能忍受离开部族生活的人马可能会定居于其他种族中。地处边境的聚居地常常十分重视在当地定居的半人马，以及其掌握的自然知识。而许多这样的社区甚至会将其存亡归功于某个人马的洞察力与智慧。

具有隐居习性的人马仍会与他人交易，其对象通常是旅途中遇到的精灵或其他友善类人生物的商队。有时候，旅行商人会在路上救下因受伤或是老迈而无法继续旅途的人马，并将其送至某处合适的地方让其安度余生。

## 人马 Centaur

*大型怪兽，中立善良*

**AC**：12
**HP**：45（6d10+12）
**速度**：50 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 14（+2） | 体质 14（+2） |
| 智力 9（-1） | 感知 13（+1） | 魅力 11（+0） |

**技能**：运动+6，察觉+3，求生+3
**感官**：被动察觉 13
**语言**：精灵语，妖精语
**挑战等级**：2（450 XP）

***冲锋 Charge。***如果人马向其目标直线移动至少 30 尺，然后在同一回合里对该目标发动长矛攻击，则该目标受到额外 10（3d6）的穿刺伤害。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***人马发动两次攻击：一次用矛攻击和一次用蹄击，或者两次都用长弓攻击。

***长矛 Pike。****近战武器攻击*：命中+6，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：9（1d10+4）的穿刺伤害。

***蹄击 Hooves。****近战武器攻击*：命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：11（2d6+4）的钝击伤害。

***长弓 Longbow。****远程武器攻击*：命中+4，射程 150/600 尺，单一目标。*伤害*：6（1d8+2）的穿刺伤害。



# 奇美拉 Chimera

奇美拉是由被召唤到人间的狄摩高根 Demogorgon 所创。当恶魔亲王对其召唤者印象不佳时便将它们变成了恐怖的多头怪物——第一只奇美拉即由此诞生。

奇美拉天生如恶魔般残暴，并警醒着人们恶魔领主成功进入主物质位面时可能造成的后果。奇美拉通常长着山羊的后肢，狮子的前肢，一对龙翼以及这三种生物的头部。奇美拉喜欢对猎物发动突袭，它们一边从高空俯冲下来一边喷吐火焰，再着陆继续攻击。

***矛盾的生物 Conflicted Creature。***奇美拉结合了自身每部分最糟糕的一面。龙头驱使它袭击、掠夺并积聚宝藏，狮子的天性激起它猎杀领地内强大生物威胁的欲望。而它的羊头则使其恶毒顽固，死战到底。

三种习性综合的奇美拉会划定方圆 10 里为其领地。它在其内四处猎食，并寻找更强的怪物作对手。奇美拉的强敌包括龙、狮鹫 griffons、蝎尾狮 manticores、佩利冬 perytons 和飞龙 wyverns。

奇美拉会纯粹的寻求猎食过程中自娱自乐。它享受猎物的恐惧与痛苦，时常戏弄猎物，或是给受伤的猎物留一口气，等其受尽伤痛与恐惧折磨后再返回将其杀死。

***邪恶的仆从 Servant of Evil。***奇美拉远称不上狡诈，它的龙类习性使其容易受奉承与礼物影响。献上食物与财宝的旅者甚至可以躲过奇美拉的残害。而有些恶棍甚至可以用大量食物和宝藏诱使奇美拉为其服务。

## 奇美拉 Chimera

*大型怪兽，混乱邪恶*

**AC**：14（天生护甲）
**HP**：114（12d10+48）
**速度**：30 尺，飞行 60 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 19（+4） | 11（+0） | 19（+4） | 3（-4） | 14（+2） | 10（+0） |

**技能**：察觉+8
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 18
**语言**：懂龙语但不会说
**挑战等级**：6（2,300 XP）

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***奇美拉发动三次攻击：一次啃咬，一次角撞和一次爪击。如果火焰吐息可用，则其可以用该吐息代替啃咬或角撞。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的穿刺伤害。

***角击 Horns。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（1d12+4）的钝击伤害。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的挥砍伤害。

***火焰吐息 Fire Breath（充能 5~6）。***奇美拉的龙头喷出火焰覆盖 15 尺锥状区域。区域内的所有生物必须进一次 DC 15 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 31（7d8）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。



# 甲伏怪 Chuul

甲伏怪是由底栖魔鱼改造后赋予智能的甲壳生物，也是底栖魔鱼远古帝国的残存者。其脑中仍根深蒂固的保留着创造者的指令，而它们从古至今都严格遵循这些指令行事。

***太古遗存者 Primeval Relics。***太古时期的底栖魔鱼曾统治着横跨数个大洋的庞大帝国，并用其强大的魔法扭曲凡间新生生物的心智。然而，底栖魔鱼的水生习性使其必须依靠仆从，才能将其意志施加到水面之外。正是因此它们才创造了甲伏怪。

完美服从的甲伏怪遵照底栖魔鱼的命令四处搜集智慧生物与魔法。随着世代的更迭，被设计有超强适应力的甲伏怪们变得越来越强大。而底栖魔鱼帝国随着众神崛起而分崩离析后，甲伏怪们也四散飘零。但它们仍然继续做着曾经为底栖魔鱼所做的事务，仍在悠然的采集类人生物，积攒财宝，搜集魔法，增强力量。

***不倦的守卫 Tirelsee Guardians。***甲伏怪仍守卫着底栖魔鱼帝国的遗迹，沉默地遵从无数世代前的命令。有时，寻宝者们会根据流言和古代地图找到这些遗迹的位置，但胆大与无畏也只能为其带来死亡作为奖赏。

## 甲伏怪 Chuul

*大型异怪，混乱邪恶*

**AC**：16（天生护甲）
**HP**：93（11d10+33）
**速度**：30 尺，游泳 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 19（+4） | 10（+0） | 16（+3） | 5（-3） | 11（+0） | 5（-3） |

**技能**：察觉+4
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14
**语言**：懂深潜语但不会说
**挑战等级**：4（1,100 XP）

***水陆两栖 Amphibious。***甲伏怪可以在陆上和水中自由呼吸。

***感测魔法 Sense Magic。***甲伏怪可以随意探知 120 尺内的魔法。此特质如同法术*侦测魔法 detect magic*，但本身不是魔法。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***甲伏怪发动两次钳击攻击。如果它正擒抱生物，则还可以使用一次触须攻击。

***钳击 Pincer。****近战武器攻击*：命中+6，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：11（2d6+4）的钝击伤害。如果目标是大型或更小体型的生物则被擒抱（逃脱 DC 14），甲伏怪无法同时擒抱两个以上的生物。

***触须 Tentacles。***被甲伏怪擒抱的生物必须进行一次 DC 13 的体质豁免，豁免失败则中毒 1 分钟。该中毒期间目标生物陷入麻痹。该目标可以在每个其自己回合结束时再进一次该豁免，豁免成功则终止该效应。

寻宝者死后，它们随身的财物也将归入甲伏怪守护的宝藏中。甲伏怪可以在远距离探知魔法。这种知觉与它们的本能会驱使其杀死探险者，并取走装备财物，再埋在底栖魔鱼指示的秘密地点。

***静候的仆从 Waiting Servant。***虽然底栖魔鱼的古代帝国已经陨落多时，但它们与甲伏怪的心灵联结依然完好无损。接触到底栖魔鱼的甲伏怪会立刻恢复其旧时的角色，重拾为底栖魔鱼邪恶意图服务的强烈冲动。

## 蛰伏伪怪 Cloaker

*大型异怪，混乱中立*

AC：14（天生护甲）
HP：78（12d10+12）
速度：10 尺，飞行 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 17（+3） | 敏捷 15（+2） | 体质 12（+1） |
| 智力 13（+1） | 感知 12（+1） | 魅力 14（+2） |

技能：隐匿+5
感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11
语言：深潜语，地底通用语
挑战等级：8（3,900 XP）

***伤害转嫁 Damage Transfer。*** 蛰伏伪怪附着于一个生物时，任何对其造成的伤害减半（向下取整），而另一半伤害则由被附着的生物承受。

***拟形 False Appearance。*** 静止的蛰伏伪怪与普通的深色斗篷难以区分。

***光照敏感 Light Sensitivity。*** 身处亮光光照时，蛰伏伪怪依赖视觉所进行的攻击检定和感知（察觉）检定具有劣势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 蛰伏伪怪发动两次攻击：一次啃咬，一次尾击。

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*10（2d6+3）的穿刺伤害，若目标为大型或更小体型，则蛰伏伪怪附着于目标身上。如果蛰伏伪怪的攻击具有优势，则附着到目标头部，并导致目标陷入目盲且在附着期间无法呼吸。附着时，蛰伏伪怪只能啃咬被附着的目标，且其攻击检定具有优势。蛰伏伪怪可以消耗 5 尺移动力脱离附着。任何生物（包括被附着的目标），都可以用动作进行一次 DC 16 的力量检定以尝试脱离附着。

***尾击 Tail。*** *近战武器攻击：*命中+6，触及 10 尺，单一生物。*伤害：*7（1d8+3）的挥砍伤害。

***低吟 Moan。*** 蛰伏伪怪周边 60 尺内，所有可以听见其低吟的非异怪生物必须进行一次 DC 13 的感知豁免，豁免失败者将陷入恐惧，直至蛰伏伪怪下回合结束。豁免成功，则该生物在接下来的 24 小时内免疫蛰伏伪怪的低吟。

***幻象 Phantasms（短休或长休后充能）。*** 并非身处亮光光照时，蛰伏伪怪可以用魔法创造三个自己的幻象分身。这些分身跟随本体移动模仿本体的动作，并且会互相变换位置令人无法追踪哪一个才是本体。蛰伏伪怪一旦进入亮光光照中其分身将随之立即消失。

生物攻击，或以伤害性法术指定已创造分身的蛰伏伪怪时，必须掷骰随机决定该次攻击的目标是本体还是分身。如果该生物没有视力或用其它感官定位，则不受此魔法效应影响。

分身拥有与本体一样的 AC 和豁免，攻击命中一个分身，或某个分身对一个造成伤害的效应豁免失败时，该分身即消失不见。



# 蛰伏伪怪 Cloaker

蛰伏伪怪 Cloaker 因其形似深色皮斗篷 Cloak 而得名。这些隐匿的掠食者潜伏在偏僻的地城和洞穴中，随时准备捕杀在黑暗中漫步独行或受伤的猎物。

***伪装潜伏者 Camouflaged Lurkers。*** 蛰伏伪怪的身体跟魟鱼一样由软组织和肌肉组成。它只要展开尾和鳍就能飞起，并隐秘的穿梭于洞窟的黑暗与阴影中，如同魟鱼贴着海床畅游水中一般。它背部长着两排纽扣状的黑色圆形眼斑，肩部乳白色的爪子就像是斗篷头罩的骨质扣子。

蛰伏伪怪展开身体飞行攻击时，会露出其灰白的腹部，并暴露出其掠食者的本性。只见其两排利齿上一双红眼隐隐发光，长长的尾巴则在身后来回挥舞。

***投机掠食者 Opportunistic Predators。*** 蛰伏伪怪狩猎时会保持在安全距离的阴影中滑翔，并跟随那些穿行于幽暗地域的其他生物。它们尾随类人生物的团队，并在其经历战斗后趁机捕食队伍里的伤员。它们也会追猎幽暗地域中的兽群，以捕食其中的老弱病残者。

蛰伏伪怪会迅速出击，并尽快的包裹、吞食猎物。虽然鲜少直面过于危险或是成群的敌人，但其进食时依然懂得用鞭子般灵活的尾巴进行防御。而它们还可以制造自身的幻象分身以作为一种额外的防御手段。

***扰心低吟 Haunting Moan。*** 蛰伏伪怪的思维在其他生命看来都极其怪异，而且它们彼此间还会用大多生物无法听见的次声波进行交流。当这种次声的强度提高时，蛰伏伪怪就能发出能被听见的低吟，并以此引发其他生物内心的恐惧与绝望。

***秘密集会 Cloaker Conclaves。*** 蛰伏伪怪偏好独居，有时也会以防御或交流情报为目的召来同类。其交流的主要内容是关于诸如新威胁、合适的狩猎场以及影响栖息地的新情况等。集会结束后，蛰伏伪怪们再次分道扬镳。



## 蛇鸡兽 Cockatrice

*小型怪兽，无阵营*

**AC**：**11**
**HP**：**27（6d6+6）**
**速度**：**20 尺，飞行 40 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 6（-2） | 敏捷 12（+1） | 体质 12（+1） |
| 智力 2（-4） | 感知 13（+1） | 魅力 5（-3） |

**感官**：**黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11**
**语言**：**—**
**挑战等级**：**1/2（100 XP）**

### 动作

***啃咬 Bite***。*近战武器攻击*：命中+3，触及 5 尺，单一生物。*伤害*：3（1d4+1）的穿刺伤害，目标必须进行一次 DC 11 的体质豁免，豁免失败则因魔法而开始变成石头，并陷入束缚状态。目标生物在其下一回合结束时必须在进行一次该豁免，豁免成功则效应终止，豁免失败则该生物陷入 24 小时的石化状态。

# 蛇鸡兽 Cockatrice

蛇鸡兽看上去像是鸟、蜥蜴、蝙蝠的丑陋混合体，并因其石化生物的能力而臭名远扬。这种杂食生物的食谱都是些可以一口吞下的东西：包括有浆果、坚果、花朵，以及各种小动物如昆虫、老鼠、青蛙等。它们不会主动危害别的生物，但却会因一点点危险迹象就激起凶猛狂暴的激烈反应。蛇鸡兽无论面对何种威胁都会疯狂拍打着翅膀直冲上前，并尖叫着伸头猛啄。它的鸟喙造成的即使最轻微的擦伤，也会为受害者敲响丧钟，使其从伤口慢慢变成石头。

## 羽蛇 Couatl

*中型天界生物，守序善良*

**AC：** 19（天生护甲）
**HP：** 97（13d8+39）
**速度：** 30 尺，飞行 90 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 16（+3） | 20（+5） | 17（+3） | 18（+4） | 20（+5） | 18（+4） |

**豁免：** 体质+5，感知+7，魅力+6
**伤害抗性：** 光耀
**伤害免疫：** 心灵，非魔法攻击的钝击、挥砍、穿刺
**感官：** 真实视觉 120 尺，被动察觉 15
**语言：** 全部，心灵感应 120 尺
**挑战等级：** 4（1,100 XP）

***天生施法 Innate Spellcasting。*** 羽蛇天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 14），它天生可施展以下法术且仅需相应的言语成分：

随意：*侦测善恶 detect evil and good*，*侦测魔法 detect magic*，*侦测思想 detect thoughts*
每项 3/日：*祝福术 bless*，*造粮术 create food and water*，*疗伤术 cure wounds*，*次级复原术 lesser restoration*，*防护毒素 protection from poison*，*庇护术 sanctuary*，*护盾术 shield*
每项 1/日：*托梦术 dream*，*高等复原术 greater restoration*，*探知 scrying*

***魔法武器 Magic Weapons。*** 羽蛇的武器攻击视为魔法攻击。

***心灵屏障 Shielded Mind。*** 羽蛇免疫探知，以及任何能感测其情绪、读取其思想或侦测其位置的效应。

### 动作

***啮咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+8，触及 5 尺，单一生物。*伤害：* 8（1d6+5）的穿刺伤害，目标必须进行一次 DC 13 的体质豁免，豁免失败则陷入 24 小时的中毒状态。中毒期间目标陷入昏迷。其他生物可以用一个动作来摇醒该目标。

***绞缠 Constrict。*** *近战武器攻击：* 命中+6，触及 10 尺，单一中型或更小体型生物。*伤害：* 10（2d6+3）的钝击伤害，目标被擒抱（逃脱 DC 15）。擒抱终止前该目标被束缚。另外，羽蛇不能同时绞缠另一个目标。

***变形 Change Shape。*** 羽蛇可以用魔法变形为挑战等级等于或低于其自身的类人生物或野兽，也可以同样用该动作恢复其真实形态。在死亡时，它也会回复其真实形态。它携带或着装的任何装备都将转变为适应新形态，或是直接吸收为新形态的一部分（依照羽蛇的意愿）。

在新形态之下，羽蛇将保留其游戏数据和对话能力，但其 AC、移动方式、力量、敏捷和其他动作项将被新形态的对应条目取代，即它同时获得新形态具有而它本身不具备的数据与能力（不包括职业特性、传奇动作以及巢穴动作）。如果新形态有啮咬攻击，羽蛇也可以在该形态下使用自己的啮咬。



# 羽蛇 Couatl

羽蛇深邃而睿智，是一种的善良蛇形生物。它们五彩缤纷的羽翼与温文尔雅的举止尽显出其与天界的渊源。

***神圣庇护者 Divine Caretakers。*** 羽蛇由一名不被敬拜的善良神祇创造于时间之始，并将其用作守护者与卫士，而这名创造者却早已被除羽蛇外的一切所遗忘。羽蛇们被授予的大部分神圣使命都早已完成或早已遭受失败。只是一部分羽蛇至今仍然在守望着古老的力量，等待预言的印证或是守护它们曾指引监护生物的子嗣。不管出于何种木丁行动，羽蛇都习惯置身于暗处，而只有在最紧要的关头才会现身。

***真实陈述者 Truth Tellers。*** 羽蛇不能说谎，但是可以拒绝透露消息，提供模棱两可的答案，或引导他人得出错误的结论——如果这必要于保护某样事物、维护诺言或是掩盖机密。

***古老而稀少 Ancient and Few。*** 羽蛇就算不吃不喝也能维持几个世纪，甚至还可以在无空气的环境下生存。但这些生物依然会因疾病或时间流逝而死亡。羽蛇可以在几个纪元前预见它的终结，但无法了解灭亡的方式。

如果羽蛇完成自己的使命，则它将接受其命运的终结。但如果逼近的死亡妨碍它达成目标，则其将会寻找另一名羽蛇来繁衍后代。

羽蛇的交配仪式是光与魔法绚丽多彩的舞蹈。一颗宝石形的卵将由此诞出，并从中孵化新的羽蛇。寻找伴侣的那名长辈将负责抚养新生羽蛇并指导其职责所在，在让它接手完成先辈尚未完成的使命。



# 蠕行之爪 Crawling Claw

*“会想看看集齐所有那谋杀者的身体部件后会怎样，不是么？”*

*——死灵师，伊万吉利莎·拉维因 Evangeliza Lavain*

蠕行之爪是用黑暗魔法活化以继续杀戮的谋杀犯之断手。黑暗扭曲的术士和邪术师们会用蠕行之爪作为其实验室中的劳力。

***魔法起源 Magical Origins。***在黑暗的死灵魔法仪式作用下，谋杀者的生命力将连接缠绕于其断手，并使其活化。如果死去谋杀者的灵魂已被唤起为其他不死生物或进入另一位面，又或是该谋杀者已被复活，则该仪式失败。

蠕行之爪的创造仪式的最好材料，即是新近从谋杀者身上切下的手。为此，仪式施法者和其仆人经常与公开处决者交涉以获取合适的素材，有时候也会为此与刺客或拷问者们作交易。

***受控于创造者 Creator's Control。***蠕行之爪不能被驱散，也不能被控制不死生物的法术所控制，这些邪秽怪物的意志完全与其创造者相连。创造者可以通过专注来控制视线内蠕行之爪的每个动作，否则蠕行之爪就会尽力执行上一个命令。

给蠕行之爪施加的指令必须简单。由于感知与智力的局限，蠕行之爪无法追踪或识别特定个体，因而无法执行诸如寻找并杀死某人之类的任务。不过，它依然可以接受杀死特定区域内所有生物的指令。蠕行之爪能轻易识别钥匙轮廓和门拉手，进而从一个房间进入另一个房间盲目的大开杀戒。

***恶意智能 Malign Intelligence。***爬行爪保有一点点原个体的理智与记忆，驱使原主谋杀的仇恨、嫉妒或贪婪残存着，使其更受折磨。那些其独特的手法也会流传给蠕行之爪，使其极力的去模仿和再现那些其生前的凶残行为。

***活爪 Living Claws。***如果蠕行之爪以一活体谋杀者的断手活化而成，则其仪式会将蠕行之爪与该谋杀者的灵魂连接起来。脱离肉体的手可以回到原主身体上，将其不死生物肉体与断臂相接合。

重新合为一体的谋杀者能像手没被切断，仪式并不存在一样活动。当蠕行之爪再次分离时，活着的身体将陷入昏迷。摧毁不在身上的蠕行之爪会杀死谋杀者，但杀死谋杀者对蠕行之爪并不产生任何影响。

***不死本质 Undead Nature。***蠕行之爪无需空气、饮食和睡眠。

## 蠕行之爪 Crawling Claw

*微型不死生物，中立邪恶*

**AC**：12
**HP**：2（1d4）
**速度**：20 尺，攀爬 20 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 13（+1） | 14（+2） | 11（+0） |
| **智力** | **感知** | **魅力** |
| 5（-3） | 10（+0） | 4（-3） |

**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：魅惑，力竭，中毒
**感官**：盲视 30 尺（该范围外视为目盲），被动察觉 10
**语言**：懂通用语但不会说
**挑战等级**：0（10 XP）

***免疫驱散 Turn Immunity。***蠕行爪免疫驱散不死生物效应。

### 动作

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*3（1d4+2）的钝击或挥砍伤害（由蠕行之爪自选）。

# 独眼巨人 Cyclops

独眼巨人在荒野中贫乏的过活，是只有一只眼睛的巨人族。天性孤僻的它们会尽力避免与其它种族接触，然后驱赶进入其领地的陌生人。

***非宗教主义 Nonreligious。***传说独眼巨人是一位巨人神祇的子嗣，然而它们本身却很少崇拜神祇。它们认为祈祷带不来什么好处，也不喜欢复杂异样的宗教仪式。不过，如果独眼巨人从神力存在的场所得到了直接恩惠，或是受超自然的力量或生物威胁，那它们还是会膜拜神祇，直至该恩惠或威胁消失。

***淳朴 Unsophisticated。***虽然独眼巨人有相当的智力，它们还是过着避世的简单生活，并畜牧动物用作粮食。它们偏好独居或小家庭生活，并巢居于洞窟、废墟或自己用石头建造的简陋建筑里。独眼巨人晚上与牲畜住在一起，它们用巨石堵住巢穴的入口使之同时也作为其牲口棚。

独眼巨人的巢穴之间距离不超过一天的路程，以方便它们彼此间进行货物交易或寻找配偶。它们的武器和工具大多以木头和石头制作，也会尽量用上手头的金属材料。独眼巨人虽然懂得巨人语，可它们既不书写也很少用来对话，通常都是用咕噜声和手势互相交流。

独眼巨人不用货币，却珍爱金子、贝壳和其他珠宝类亮丽多彩的物件。独眼巨人佩戴的项链其上会串着羽毛和银币，也串上白镴酒杯、刀叉和其它废金属碎片。

***笨拙 Unwise。***独眼巨人不是什么大思想家或战略家。它们学习缓慢，因循守旧而难以创新。虽然它们庞大的体型和强壮的身躯使其成为战斗中可怕的威胁，却时常会被聪明敌人的诡计所欺骗。

对独眼巨人当面施展魔法可以将其吓住。它们几乎从未见识过魔法，因此容易误把邪术师、牧师或其他施法者当作强大的神授圣者。然而，一旦得知被它们当作“神”的不过是个普通的凡人，受损的自尊便会使它们开始血腥暴力的复仇。



## 独眼巨人 Cyclops

*巨型巨人，混乱中立*

**AC**：14（天生护甲）
**HP**：138（12d12+60）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 22（+6） | 敏捷 11（+0） | 体质 20（+5） |
| 智力 8（-1） | 感知 6（-2） | 魅力 10（+0） |

**感官**：被动察觉 8
**语言**：巨人语
**挑战等级**：6（2,300 XP）

***纵感欠缺 Poor Depth Perception。***独眼巨人对 30 尺外的目标发动的攻击检定具有劣势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***独眼巨人发动两次巨棒攻击。

***巨棒 Greatclub。****近战武器攻击：*命中+9，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*19（3d8+6）的钝击伤害。

***掷石 Rock。****远程武器攻击：*命中+9，射程 30/120 尺，单一目标。*伤害：*28（4d10+6）的钝击伤害。



# 暗幕魔兽 Darkmantle

*“话说，我们到底为啥要接这任务？”*

*——战士埃塞尔雷德 Ethelrede，在其第一次与暗幕魔兽遭遇战后如是说*

当等待猎物从身下经过的时候，暗幕魔兽附着在洞窟的天花板上保持完全静止。以这种方式，一只暗幕魔兽能让自己从远处看起来就像一根石钟乳或者一块石头。紧接着它从天花板上落下，展开自己的身子并将自己包裹在魔法黑暗中，进而吞没并压碎猎物。

暗幕魔兽出没于幽暗地域的各个角落，且十分常见于堕影冥界中。在黑暗领域中兴旺发展的它们与主物质位面的蝙蝠拥有相似的生态地位。而堕影冥界的一些智慧生物还会将暗幕魔兽训练成护卫或伙伴。

## 暗幕魔兽 Darkmantle

*小型怪兽，无阵营*

---

**AC**：11

**HP**：22（5d6+5）

**速度**：10 尺，飞行 30 尺

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 16（+3） | 12（+1） | 13（+1） |
| **智力** | **感知** | **魅力** |
| 2（-4） | 10（+0） | 5（-3） |

---

**技能**：隐匿+3

**感官**：盲视 60 尺，被动察觉 10

**语言**：—

**挑战等级**：1/2（100 XP）

---

***回声定位 Echolocation。***暗幕魔兽陷入耳聋时，无法使用其盲视感官。

***拟形 False Appearance。***静止的暗幕魔兽与普通的洞穴构造物（如石钟乳或石笋）一模一样。

### 动作

***碾压 Crush。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*6（1d6+3）的钝击伤害，且暗幕魔兽附着于目标身上。若目标为大型或更小体型且暗幕魔兽的攻击具有优势，则其附着于目标头部，并导致目标目盲且被附着期间无法呼吸。

附着时，暗幕魔兽只能攻击被附着的目标，且其攻击检定具有优势。此时该暗幕魔兽速度为 0，且无法受益于任何增加其速度的增益。同时该目标移动时暗幕魔兽也随之移动。

一个生物可以用动作进行一次 DC 16 的力量检定以尝试脱离附着。暗幕魔兽也可以在其自己回合内花费 5 尺移动力自行脱离附着。

***黑暗灵光 Darkness Aura（1/日）。***一片半径 15 尺的魔法黑暗以暗幕魔兽为中心展开。黑暗随其一同移动且覆盖区域内所有的角落。只要暗幕魔兽保持专注（如同专注一个法术），则该黑暗将持续至多 10 分钟。黑暗视觉无法看透这片黑暗，自然光源也无法照亮它。如果该黑暗的任一部分与 2 环或更低环阶法术所制造的光亮范围重合，则制造光亮的法术将被解除。

# 死亡骑士 Death Knight

当一位不尝试赎罪的堕落圣武士死去时，黑暗力量就可以将这曾是凡人的骑士转化为一个可憎的不死生物。死亡骑士是一种身穿骇人板甲的骷髅武者。其头盔下能看见骑士头骨眼眶里正燃烧的恶毒光芒。

***怪异之力 Eldritch Power。***死亡骑士保留了施展神圣法术的能力只是其魔法无法用于治疗。它们可以吸引并指挥一些弱小的不死生物，而侍奉强大邪魔的死亡骑士还会带一些邪魔类的随从。死亡骑士们还常以骷髅战马或梦魇作为坐骑。

***直待救赎 Immortal Until Redeemed。***死亡骑士能在被摧毁后重新出现，只有当它弥补罪恶或得到救赎后才能最终逃脱其不死的炼狱并真正安息。

***不死本质 Undead Nature。***死亡骑士不需要空气、饮食以及睡眠。

**索斯爵士 Lord Soth**

索斯爵士从一名食人魔手上救下了精灵伊索尔达 Isolde，而这次英雄行为却是其堕落的开始。与伊索尔达坠入爱河的索斯此时已有妻室，因此他命令一位仆人前去解决掉妻子。完成任务的仆人在面临谋杀指控时，与伊索尔达双双逃走，剩下索斯独自应付对其城堡的围攻。其时，祈求指引的索斯被告知，自己必须完成一项任务以弥补所犯的错误。而伊索尔达不忠使索斯产生的恐惧不断滋长，最终导致其放弃了这项重要的任务。任务的失败引致大灾变席卷整个大陆。而当伊索尔达生下一个男孩时，拒绝承认其儿子的索斯一并杀死了母子二人。在横扫城堡的火灾焚烧掉一切后，死去的索斯仍不得安宁，并成为了一名死亡骑士。



## 死亡骑士 Death Knight

*中型不死生物，混乱邪恶*

**AC**：20（板甲，盾牌）
**HP**：180（19d8+95）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 20（+5） | 11（+0） | 20（+5） | 12（+1） | 16（+3） | 18（+4） |

**豁免**：敏捷+6，感知+9，魅力+10
**伤害免疫**：黯蚀，毒素
**状态免疫**：力竭，恐慌，中毒
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 13
**语言**：深渊语，通用语
**挑战等级**：17（18,000 XP）

***魔法抗性 Magic Resistance。***死亡骑士对抗法术或其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

***不死统帅 Marshal Undead。***若死亡骑士未陷入失能，则其自身与周边 60 尺内其指定的不死生物，抵抗驱散不死生物的特性时，所进行的豁免检定具有优势。

***施法 Spellcasting。***死亡骑士作为 19 级施法者，其施法关键属性为魅力（法术豁免 DC 18，法术攻击命中+10）。它已准备了下列圣武士法术：

1 环（4 法术位）：*命令术 command*，*强令对决 compelled duel*，*炽焰斩 searing smite*
2 环（3 法术位）：*人类定身术 hold person*，*魔化武器 magic weapon*
3 环（3 法术位）：*解除魔法 dispel magic*，*元素武器 elemental weapon*
4 环（3 法术位）：*放逐术 banishment*，*惊惧斩 staggering smite*
5 环（2 法术位）：*湮灭波 destructive wave*（黯蚀）

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***死亡骑士发动三次长剑攻击。

***长剑 Longsword。****近战武器攻击：*命中+11，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*9（1d8+5）的挥砍伤害，或双手使用时 10（1d10+5）的挥砍伤害，外加 18（4d8）的黯蚀伤害。

***地狱火珠 Hellfire Orb。（1/日）。***死亡骑士投出魔法火球，使之于 120 尺内一处它可以看见的一点爆炸，以该点为中心半径 20 尺范围内的所有生物必须进行一次 DC 18 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 35（10d6）的火焰伤害以及 35（10d6）的黯蚀伤害，豁免成功则伤害减半。

### 反应

***格挡 Parry。***一次近战武器攻击命中死亡骑士时其 AC 加上 6。此时死亡骑士必须能看见攻击者且正持用一把近战武器。

# 半巫妖 Demilich

巫妖不朽的条件是以凡人之魂为其命匣供能。如果减少或是失去这种供能，其骨骸将化作尘土直至只剩下一颗头骨。这种“半巫妖”只是巫妖恶毒生命力的一小块碎片——小到一旦其再受干扰就会连同其整个遗骸飘散空中成为如同缚灵般的形态。随后，这颗头骨将释放出一阵骇人的嚎叫，使周围那些不够强健的心脏直接遭其扼杀，并令其他人陷入恐惧之中。干扰平息后，它便渐渐恢复其空洞平静的存在状态。

半巫妖化意味着巫妖本身所期望的不死存在形态已经走到了尾声，因而它们并不会主动寻求成为一只半巫妖。然而巫妖的理性与记忆随着岁月消磨殆尽后，常常会使其决定隐居于其远古的坟墓中，并遗忘摄取灵魂的事宜。它曾经学到的法术渐渐淡忘于其意识中，而它也不再像一只巫妖一样驱使奥术能量。然而就算只剩一颗头骨，它依然是一个致命而难缠的强大敌人。

***坚韧的存在 Enduring Existence。***巫妖就算退化成半巫妖状态，其命匣也不会受到影响。而只要其命匣健在，半巫妖就不会被彻底消灭。它的头骨会在被消灭后的 1d10 日内再度恢复成这种残缺的状态。不过只要半巫妖愿意，它完全可以通过为其命匣摄取一个灵魂来恢复其从前的姿态。此时半巫妖将重新构筑起其不死身体，并恢复为原本的巫妖形态。

***不死本质 Undead Nature。***半巫妖不需要空气、食物、饮水以及睡眠。半巫妖求生的欲望非常强韧，以至其生命值永远取其生命骰的最大值，而非平均值。

## 半巫妖巢穴 A Demilich's Lair

半巫妖将其尘世的遗骸和宝藏隐藏于其迷宫般的坟墓中，并由各种怪物与陷阱把守护卫。在这些迷宫的深处则安静的保留着半巫妖的头骨和其尘土化的其他骨骸。

半巫妖在其墓穴中可以使用巢穴动作，并且获得额外的传奇动作使用次数。其整个巢穴同时还具有一些独特的特质。一只半巫妖在其巢穴中的挑战等级变为 20（24,500 XP）。

### 巢穴动作 Lair Actions

先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），半巫妖骰一次 d20。若其骰值为 11 或更高，则该半巫妖得以执行一个巢穴动作并产生下列效应其一。它不能在连续两轮里重复使用同一种效应：

- 整个坟墓发生一场剧烈的震动。每个立于其内地面上得生物必须进行一次 DC 19 的敏捷豁免，豁免失败者将被震至倒地。
- 半巫妖指定其周边 60 尺内一个它能看见的生物，并在目标所在空间内填充一个*反魔法力场 antimagic field*。该力场随目标移动，并持续至下一轮先攻轮到 20。
- 半巫妖指定其周边 30 尺内任意数量它能看见的生物。所有目标将无法恢复生命值直至下一轮先攻轮到 20。

### 巢穴特质 Lair Traits

半巫妖的坟墓可以具有下列若干项或是全部的效应：

- 一名非邪恶生物第一次踏入坟墓区域时，该生物将受到 16（3d10）的黯蚀伤害。
- 坟墓内的怪物抵抗魅惑与恐慌效应，以及抵抗驱散不死生物特性时所进行的豁免检定具有优势。
- 坟墓内的结界会阻止任何未经半巫妖授权的生物进行魔法手段的传送旅行。这些生物无法传送进入或离开坟墓的区域，也无法使用位面旅行手段进入或离开该区域。在巢穴内实行的传送或位面旅行操作，只要其不用于进入或离开坟墓区域，就可以正常的进行运作。

半巫妖被消灭后，这些效应将在 10 日里逐渐减弱消散。

#### 阿瑟瑞拉克及其信徒 Acererak and His Disciples

经历半巫妖转变的巫妖并不是都将其看作是自己的痛苦终结。有些个体有意识的选择此道，并将其作为自己黑暗进化的下一个阶段。巫妖阿瑟瑞拉克——身为强大的法师与恶魔学家，同时也是恐惧之墓 Tomb of Horrors 臭名昭著的主人。它为自己精心准备了诸多附魔宝石镶嵌进其头骨的眼眶与牙齿中。这些灵魂石附加的魔法可以为其捕获灵魂，用以作为其命匣的供给。

阿瑟瑞拉克放弃其物理躯体，认为自己以出窍的无意识状态旅行于各位面时，其躯体终会腐朽风化为尘土。其头骨作为自己最后的物理遗骸被消灭时，上面的宝石将索取其坟墓内无礼入侵者的灵魂并以魔法转移给命匣。

追随阿瑟瑞拉克之道的巫妖们相信，解放身体后，自己可以继续寻求超越凡人世界的更强大力量。它们效仿其先驱者将自己的遗骸至于严密看守的地窖中，使用灵魂石维持其命匣并消灭打扰其巢穴的冒险者们。

阿瑟瑞拉克与其他跟它相似的半巫妖的挑战等级为 21（33,000 XP），而在巢穴中时为 23（50,000 XP）。此外它们还具有下列额外的动作项，

***囚魂 Trap Soul。***半巫妖指定其周边 30 尺内一个它能看见的生物。该目标必须进行一次 DC 19 的魅力豁免。豁免失败则目标的灵魂被魔法囚禁于半巫妖的一枚宝石内。灵魂被囚困的目标其身体及其随身的所有装备将不复存在。豁免成功者将受到 24（7d6）的黯蚀伤害，而如果该伤害将目标生命值降至 0，则其灵魂如同豁免失败般被囚禁。被囚困于宝石内的灵魂将在 24 小时后被吞噬而不复存在。

半巫妖在生命值降至 0 时被消灭并化作粉末，剩下其宝石。破坏一枚宝石可以释放其内囚禁的灵魂，同时被囚禁目标的身体静载宝石最近的一处未被占据空间中重新成型，并恢复其被囚禁前的状况。



*“我，不朽之阿瑟瑞拉克 Acererak，将你召来面对你的终焉。来，愚者们，提起勇气来抢夺我的宝藏！纵然其他尝试者均已失败！你的皮肉将成为披身的挂毯，你的骨骸也将用来铺饰我的陵墓。只有我可以远离死亡的触碰。也只有我知道那真正不朽的秘密！”*

*——某半巫妖的墓志铭*

## 半巫妖 Demilich

*微型不死生物，中立邪恶*

**AC**：20（天生护甲）
**HP**：80（20d4）
**速度**：0 尺，飞行 30 尺（悬浮）

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1（-5） | 20（+5） | 10（+0） | 20（+5） | 17（+3） | 20（+5） |

**豁免**：体质+6，智力+11，感知+9，魅力+11
**伤害抗性**：魔法武器的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：黯蚀，毒素，心灵，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**状态免疫**：魅惑，耳聋，力竭，恐慌，麻痹，石化，中毒，倒地，震慑
**感官**：真实视觉 120 尺，被动察觉 13
**挑战等级** 18（20,000 XP）

***回避 Avoidance***。某效应指定半巫妖为目标并令其进行豁免检定时，如果该豁免成功伤害减半，则半巫妖可以在豁免成功时免除所有伤害，而豁免失败时伤害减半。

***传奇抗性（3/日）***。半巫妖在豁免失败时改为豁免成功。

***免疫驱散 Turn Immunity***。半巫妖免疫驱散不死生物的效应。

### 动作

***嚎叫 Howl（充能 5~6）***。半巫妖发出一阵令人毛骨悚然的嚎叫。其周边 30 尺范围内的每个可以听到该嚎叫的生物必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败者其生命值将降为 0。豁免成功的生物将在其下回合结束前陷入恐慌。

***吸取生命 Life Drain***。半巫妖指定身边 10 尺范围内三个它能看见的生物。每个目标生物必须进行一次 DC 19 的体质豁免，豁免失败者将受到 21（6d6）的黯蚀伤害，该半巫妖同时恢复等同于所有目标伤害总量的生命值。

### 传奇动作

半巫妖拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。半巫妖在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**飞行 Flight**。半巫妖飞行等同于其飞行速度一半的距离。

**尘土之云 Clound of Dust**。半巫妖卷起其化作尘埃的遗体。其周边 10 尺内的每个生物（包括身处角落者）必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败者将陷入目盲，直至半巫妖下一回合结束。豁免成功的生物将免疫该效应，直至半巫妖下一回合结束。

**吸取能量 Energy Drain（消耗 2 动作）**。半巫妖身边 30 尺内的每个生物必须进行一次 DC 15 的体质豁免。豁免失败的生物其生命值上限因魔法而降低 10（3d6）。如果生物的生命值因该效应降至 0，则该生物死亡。受术生物的生命值上限只能以法术*高等复原术 greater restoration* 或类似魔法恢复。

**邪秽诅咒 Vile Curse（消耗 3 动作）**。半巫妖指定其 30 尺内一个它能看见的生物。该目标必须进行一次 DC 15 的感知豁免，豁免失败则受魔法诅咒。直至该诅咒终止前，该目标进行攻击检定与豁免检定时具有劣势。该目标可以在每个其自己回合结束时在进行一次该豁免，豁免成功则该诅咒终止。

# 恶魔 Demons

在无底深渊各层级中诞生的恶魔们是混乱与邪恶的化身——更贴切的说，是塞进巨大而怪异躯体里的破坏之源。它们不懂怜悯，同情或仁慈，是只为破坏而生的存在。

***滋生混乱 Spawn of Chaos。***作为其混乱的延伸，无底深渊自主地将恶魔以污秽和屠戮创造出来。个别个体为独特的怪物，不过其他更多则长着类似的外形。有些恶魔（比如原魔 manes）由凡人领会创造而成，它们可能是受神的诅咒，或者只是因各种原因被困于无底深渊之中。

***常变的阶级 Capricious Elevation。***恶魔们遵从的只有纯粹的力量。高阶恶魔依靠武力威胁，指挥着各种癫狂怪叫的低阶恶魔。而恶魔的地位也随着它挥洒的血汗向上攀升，它打倒的敌人越多自己也就变得越强大。

一个恶魔可能以原魔的形态诞生，再变为怯魔 dretch，再经过无底深渊漫长的战斗，直至其最终存活并转变为一只弗洛魔 vrock。在这种并不常见的进化过程外，更多的恶魔则是在得到任何强大力量前就在斗争中被消灭殆尽。原始竞争中存活的佼佼者们组成了恶魔领主阶级，它们无止境的斗争，时刻威胁着将无底深渊割裂。

恶魔领主们可以消耗相当的魔力将低阶恶魔转变为更高阶的形态，只是这种晋升几乎从不按恶魔们的能力来论功行赏。更常见的情况是，恶魔领主会在其需要一个密探时，将一只原魔变为夸赛魔 quasit，或者在其与另外一位恶魔领主开战时，将整个军团的怯魔 dretch 转化为狂战魔 hezrous。考虑到这种晋升可能创造出与自身力量相当的强大存在，恶魔领主们并不会频繁的提升恶魔们的阶级。

***深渊入侵 Abyssal Invasions。***恶魔们时刻在深渊中寻找着通往其他位面的传送门。它们抓紧机会离开深渊，再将混沌黑暗释放到其他位面并最终填满多元宇宙，摧毁众神的造物，破坏文明，使得整个宇宙都化作绝望与废墟。

在一些最为黑暗的传奇故事中，恶魔大举入侵的阴影曾威胁着凡人的世界。其时就连恶斗中的国家都会暂时放下争端，以共同对抗恶魔入侵，或是一起封印正在裂开的深渊阙口。

***腐化的象征 Signs of Corruption。***恶魔们身上带着无底深渊本身的腐化传染力。光是它们的存在就足以让世界变得更加糟。在深渊阙口处以及恶魔出现地，植物因其枯死，动物则只能蜷缩在角落任其宰杀。恶魔们的出现还会伴随着永不消散的恶臭，极寒极热的地带或是永恒暗影笼罩之地，使之成为邪魔出现之地的显著烙印。

***不朽之恶 Eternal Evil。***在无底深渊之外，恶魔们并不畏惧死亡。普通的粗糙武器无法伤害这些邪魔，而许多恶魔还拥有对抗最强大法术能量的抗性。一只恶魔被英雄们在战斗中侥幸杀死时，它将化作污秽的脓水然后立即在深渊中重塑自身。其精华和心智与之前并无不同，而只有恨意变得更加旺盛。真正杀死恶魔的唯一办法只有进入无底深渊，然后将其精华扼杀其中。

***保护精华 Protected Essence。***强大的恶魔会用神秘技术结合深渊金属来制作一个储藏其部分生命精华的护符，以用作保险。一旦它在深渊中被杀，该护符即可让其随意在某个时间地点重生。

取得一个恶魔护符是非常危险的赌注，哪怕只是试图寻求这种装置的计划本身就可能招致其创造者的注意。掌握恶魔护符的生物可以迫使其内精华的本体恶魔实现一些事，另一方面，当本体恶魔反抗时也会使护符所有者承受极大的痛苦。如果护符被摧毁，则制作它的恶魔将被困于无底深渊中一年又一天。

***恶魔邪教 Demonic Cults。***虽然与邪魔们进行交易隐藏着诸多风险，但凡人世界中依然存在不少垂涎恶魔力量的生物。恶魔领主们会操控它的凡仆执行其庞大的邪恶计划，而凡人们通过此道来与恶魔们交换魔法或者其他恩泽。不过恶魔们只是将服侍它们的凡人视作工具，并且随意用作弃子再将其凡人灵魂收割进无底深渊中。

***召唤恶魔 Demon Summoning。***召唤恶魔是极为危险的行为，就算色那些与魔鬼们谈笑风生的法师也会畏惧这些无底深渊的居民。尽管恶魔们常年渴望着来到物质位面散布混乱，只是当它们被召来时也并不会对召唤者表达谢意，反而报以愤怒的反抗其囚笼并竭力争取自由。

冒险召唤恶魔的人可能是为了挖掘情报，强迫它为自己服务，或是要求它去完成某些只能由纯粹邪恶生物完成的任务。召唤恶魔的准备工作非常关键，一个有经验的召唤者熟知特定的法术与魔法物品可以让恶魔服从召唤者的意愿。哪怕轻微的召唤失误都会导致恶魔失去控制，进而将其召唤者当做其愤怒宣泄的首个受害者。

***封困恶魔 Bound Demons。***《*秽暗之书 The book of veil darkness*》《*阿哈姆黑暗之卷 Black Scrolls of Ahm*》以及《*伊格维尔伏恶魔志 Demonomicon of Iggwilv*》都是关于恶魔研究的著名作品。这些典籍中讲述了如何将恶魔精华封印于物质位面的方法，以将其困于武器、雕像和珠宝等物中，而无法返回深渊。

用来封困恶魔的物件必须用不洁咒语和无辜者之血作准备，其成品将散发出明显的邪恶，并萦绕着冰冷与污秽的空气。操控该物件的生物将会受噩梦与邪恶冲动所困扰，同时也可以对物件内所囚禁精华本体恶魔进行操控。物件被摧毁时该恶魔将被解放，而它也会立即寻找其封困者实施报复。

***恶魔附身 Demonic Possession。***无论其封印多么稳固，强大的恶魔总会找到挣脱其封困物件的方法。而恶魔精华从其封印容器中逃出时，便会迅速附身于其凡人宿主。这时，邪魔偶尔会隐瞒其附身事实而装成普通人，有时也会以其宿主的身体毫无忌惮的展现其邪恶本质。

被恶魔附身时，驱离恶魔或是宿主死亡时都可能导致宿主的灵魂随恶魔一同前往无底深渊中。如果恶魔附身于某生物而其封禁物件也被摧毁，则该附身状态将持续至某强大魔法驱使该恶魔之魂离开其宿主为止。

## 恶魔领主 Demon Lords

无底深渊所充斥的混乱力量汇聚凝结，形成一份冷酷无情而又精巧绝伦的黑暗恩泽。它们不断的变化并最终成型，诞生出数个能力如神祇般强大的独特邪魔。这些恶魔领主用狡诈和粗野的手段统领一方，并且各自谋划着如何力压群雄最后统治整个无底深渊。

***得利的外来者 Reward for Outsiders*。**无底深渊各处穿行着不计其数的狂暴恶魔，恶魔领主中的一大部分也都晋升自这些低阶的恶魔。深渊所凝结的恩泽也会提升某些征服深渊层级的强大外来者。精灵女神罗丝 Lolth 在背叛精灵一族后，被柯瑞隆·拉瑞斯安 Corellon Larethian 放逐到无底深渊中成为了一名恶魔领主。圣贤们也声称“乌黯主君 Dark Prince”格拉兹特 Graz'zt 是来自另一位面的生物，其恶魔领主的头衔则是从某位已被遗忘的原生恶魔身上夺取而来。

***力量与控制 Power and Control*。**恶魔领主力量强弱的最重要的标志，即为其重塑无底深渊区域的能力。每位领主所控制的深渊层级并不是普通的地域，它们会反映其主宰恶魔的邪恶个性而扭曲变形。因而恶魔领主们都很少离开其领域，以免其他生物趁机占领并重塑该地。

与其他普通恶魔相同，恶魔领主在其他位面死亡时，其精华会返回深渊并重新形成一个新的身体，而死于深渊的恶魔领主也一样会遭到彻底的毁灭。因此，大多数恶魔领主会妥善保存好自己的一小份精华，以避免遭遇这种厄运。

## 巴菲门特 Baphomet

恶魔领主巴菲门特，被称为“魔角之王 Horned King”或“兽之主君 Prince of Beasts”。它统领着所有的牛头人和其他野性生物。以其意志不停的摧毁文明，妄想最终使所有物种都回归其原始的兽性。

兽之主君的形象是一只长着黑色毛皮和钢铁犄角的牛头人。它眼睛通红，一张大嘴时常染满血腥。其钢铁皇冠上常挂着敌人腐烂的头颅，而其漆黑的铠甲上则装满尖刺与碎颅骨样的锯齿。巴菲门特随身带着一把名为劈心 Heartcleaver 的巨型大刀，不过它常在战斗时将其丢在一边而用自身的尖角铁蹄直面对手。

## 狄摩高根 Demogorgon

“低语恶兽 Sibilant Beast”狄摩高根，现在自封为“恶魔主君 Prince of Demons”。它唯一的渴望就是摧毁多元宇宙的秩序。狄摩高根聚合了癫狂的特质，并驱使一切陷入癫狂。也正因此，恶魔主君的存在激发了所有恶魔之间，乃至所有恶魔领主之间相互恐惧与憎恨。

狄摩高根直立身高为一般人类的三倍，它的身体像蛇一般柔韧又如类人猿一般强壮。带吸盘的触须长在本是胳膊的位置，而爬虫类的下半身则长着带蹼与利爪的双脚。其背后一条分叉的鞭状长尾还武装着恶毒的利刃。恶魔主君长者两颗同样狠毒又同样疯狂的狒狒脑袋，讽刺的是，这两个半身之间无止境的斗争正好彰显着这名恶魔领主的雄心。

## 格拉兹特 Graz'zt

恶魔领主格拉兹特身高近九尺，看起来是一副皮肤黝黑的英俊形象。乌黯主君 Daek Prince 被视为最接近类人生物的恶魔领主，也正因此而使人大大低估其无比险恶的心计。

格拉兹特表面上是一副标准的魅力形象，而其恶魔特征低调的显露在身上的各处细节中：乌木般的皮肤，尖耳朵，黄獠牙，还长着天生的角冠以及六指的双手。它喜爱华丽服饰以及热闹的盛典，并且会跟厮混一起的相似生物或是其腐化对象一起满足其堕落的欲望，而其中梦魔和魅魔常是其最爱的伙伴。

## 朱庇莱克斯 Juiblex

朱庇莱克斯是软泥与泥怪的恶魔领主，其本体是一滩潜伏在无底深渊深处的毒性流体物质。诡异的无面之王 Faceless Lord 对信徒或凡人仆从毫不关心，它唯一的欲求就是转化所有生物，使之变得如其不定形的身体一样恐怖不堪。

朱庇莱克斯从其栖息之地弥漫出冒泡的剧毒，并向空气中释放强烈的恶臭。偶有生物来到该恶魔领主跟前时，朱庇莱克斯会以一团带着黑绿条纹的锥状软泥现身。凶狠的红眼睛游移在其凝胶状身体之中，鞭状泥胶的伪足从其体内伸出，饥渴的捕猎任何可以触及的生物。

## 罗丝 Lolth

蜘蛛魔后 Demon Queen of Spiders 是所有卓尔精灵的邪恶女主人。她的意志充满怨恨，其强烈的恶意连其最忠诚的女祭司会都感到惊愕。她指引其信徒在主物质位面编织阴谋诡计，并等待其卓尔追随者们夺得世界的掌控权并交予其手中。

罗丝女神常以婀娜傲慢的卓尔主母形象现身于其追随者跟前。当发起战斗或是当她想巩固一下信徒的敬畏时，罗丝会将自己下半身变为巨大的魔化蜘蛛形状，再用其尖脚和螯肢把目标撕成碎片。

## 奥喀斯 Orucs

恶魔领主奥喀斯人称“不死主君 Demon Prince of Undeath”或“血腥领主 Blood Lord”，并受所有不死生物以及使役不死力量的生者所崇拜。作为一个焦虑与虚无主义的实体，奥喀斯渴望多元宇宙成为一个死寂的黑暗世界，让一切存在于其意志下变为永恒。

不死主君是一个污秽的肥胖生物，它长着一副类人生物的身躯，强壮的山羊腿以及一个干枯的公羊头颅。它布满受虐伤痕的身体弥漫着疾病的恶臭，而腐烂的头颅和发光的红眼睛却如死尸一般。一对巨大的蝠翼在其背上张开，在奥喀斯移动时不断的扇动身边的空气，散发出腐臭的气息。

奥喀斯使役一根称为*奥喀斯之杖 Qand of Orcus* 的魔杖。这根邪恶的神器由权杖型的黑曜石杖杆，以及其上安装的一颗类人生物颅骨组装而成。奥喀斯身边总是围绕着各种不死生物，使那些不受其控制的生者对其无比的厌恶。

## 耶诺古 Yeenoghu

恶魔领主耶诺古被称为“豺狼人领主 Gnoll Lord”或“嗜杀恶兽 Beast of Butchery”。它总是渴求着无谓的残杀与破坏，并驱使作为其肉身工具的豺狼人们以其名义施行更残暴的行为。豺狼人领主因别人的悲伤和绝望而愉悦，它渴望着把世界变为一片废土，并让最后生还的豺狼人们为余下的尸体盛宴而相互厮杀至最后。

耶诺古长得像一只伤痕累累的巨型豺狼人，其脊背上长满黑色的尖刺，眼睛燃烧着翡翠色的火焰。它的护甲由盾牌和胸甲拼凑而成，其原材料则来自被击败的敌人们，甚至还装饰上从败者身上剥下的外皮。耶诺古可以随时召唤其名为屠夫 Butcher 的三头连枷 triple flail，用以释放武器上的致命特效。它也会只身投入战场，凭自身尖牙利爪把敌人撕成碎片。

### 其他恶魔领主

没人真正知晓无底深渊中恶魔领主的准确数量。由于该位面存在无限的深度，强大的恶魔不断提升为新的恶魔领主，又迅速的被其他恶魔从其位置上扯下来。在这些崛起的恶魔领主中有着一些特别强大的个体，它们的领主地位已经存在相当长时间，以至于其名声远扬在无底深渊的恶魔群中，诸如“欺诈主君 Prince of Deception”弗拉兹厄鲁 Fraz-Urb'luu；“愤怒主君 Prince of Wrath”科斯彻奇 Kostchtchie；“低空主君 Prince of the Lower Aerial Kingdoms”帕祖祖 Pazuzu；以及“真菌女士 Lady of Fungi”祖格莫伊 Zuggtmoy。

## 恶魔的类型 Demon Types

恶魔学家将恶魔们混乱的种群以力量差异分类，即为恶魔的类型。恶魔类型由强至弱从 1 型到 6 型分作六类，大多恶魔符合这六大主要类型其中之一。六大主要类型之外的恶魔则归类为弱等恶魔 minor demons 以及恶魔领主。

**恶魔类型分类 Demons by Type**

| 类型 | 范例 |
|---|---|
| 1 | 巴古拉魔 barlgura，幽影恶魔 shadow demon，弗洛魔 vrock |
| 2 | 裂隙魔 chasme，狂战魔 hezrou |
| 3 | 迷诱魔 glabrezu，蜡融妖 yochlol |
| 4 | 判魂魔 nalfeshnee |
| 5 | 六臂蛇魔 marilith |
| 6 | 巴洛炎魔 balor，巨牛魔 goristro |

## 巴洛炎魔 Balor

巴洛炎魔作为古老而恐怖的邪恶代表，统领着恶魔的军队。它们渴望着力量，并摧毁一切阻挡于其面前的生物。

挥舞烈焰之鞭与风暴长剑的巴洛炎魔，带着憎恨与狂怒投身战斗。它驱使恶魔的狂怒力量为其临死的焚身爆充能，其带来的炙热火焰甚至可以摧毁最为强大的敌人。

## 巴古拉魔 Barlgura

巴古拉魔代表了无底深渊的野蛮与残暴，它们聚集在一起对付强大的敌人，再从敌人身上抢夺各种骇人的战利品用以装饰它们的领地。

巴古拉魔的外形有如一只长着骇人面容，塌脸长獠牙的巨大猩猩。其直立身高不足 8 尺，肩背宽大且体重达 650 磅。它们在陆上如猿类一样蹒跚行走，但在攀爬时却带着极佳的速度与机敏。

## 喀嘶魔 Chasme

这种可憎恶魔其难以言喻的恐怖外形如同人类与苍蝇的混合体。喀嘶魔长着四只可以在墙壁与天花板上攀爬的细脚。其接近敌人时还会发出单调的杂音，以使干扰敌人的集中力而使其更容易受攻击。

谦卑的喀嘶魔以审讯者和监工的身份服侍着强大主人。它们热衷于以折磨来施行惩罚，而且会试图寻找主人手下怠工的恶魔。这些被扣押的所谓叛徒可以让喀嘶魔随心所欲的施行虐待而不用担心任何反抗。

## 怯魔 Dretch

脆弱的怯魔在恶魔群体中地位低下，它们受到其他恶魔排挤的同时，甚至还充满自我厌恶的情绪。它们似乎注定要用其永恒的时间一直过着不满的生活。怯魔智力低下，因而只能完成最简单的工作。而从另一角度考虑，其欠缺的潜力全弥补到其强烈的恶意之上。怯魔们像暴徒般烦躁，它们不满时会发出各种尖叫和大吼并不断咕哝，进而让人烦扰不堪。

## 迷诱魔 Glabrezu

迷诱魔最喜欢通过诱惑手段摧毁凡人，并以此为乐。它们与一些同类有着某种相似的爱好，即诱惑其凡人侍奉者，使它们主动对其发起召唤。

迷诱魔具有毁灭性的战力，却偏偏喜欢以提供力量和财富来引诱受害者自行走向灭亡。迷诱魔到处施行诡计进行欺诈，并且还运营着黑暗的交易。它们运用搜刮来的钱财作诱饵，与那些目光短浅的召唤者或是意志薄弱的凡人达成协议。而当它们的欺诈行为露馅时，迷诱魔完全有能力翻脸开战并赢取胜利。

## 巨牛魔 Goristro

巨牛魔身高 12 尺，长相有如一只魔化的牛头人。在恶魔领主手下工作时，巨牛魔常被用作攻城机器，或是过着备受珍爱的宠物的生活。巨牛魔在迷宫通道或变换的走廊中显得异常的游刃有余，使得被其追赶的猎物无比恐惧。

高大的巨牛魔有时会让其他小型恶魔乘坐在其肩膀上，就像大象拖着象骑兵一样的感觉。

## 狂战魔 Hezrou

狂战魔在无底深渊的恶魔族类中担任着步兵的职能。它们虽然身强力壮，却智力低下。也正因此，狂战魔常轻易的受更强大的恶魔所唬骗，并为其舍命战斗。它们会冲进敌人队伍的关键位置，而其污秽的臭气甚至能让最顽强的敌人感到困扰。

## 原魔 Manes

邪恶生物的灵魂降落到下层位面后，将会转变为恶魔的最低阶形态——原魔。这些恶毒邪魔会攻击任何见到的非恶魔生物，而有时候也会被召唤到物质位面以散播死亡与混乱。

“不死主君 Prince of Undeath”奥喀斯 Orcus 能够将原魔转变为不死怪物如食尸鬼或幽影，其他恶魔领主则以原魔为食。被吃掉的原魔将被彻底消灭。而以通常手段杀死的原魔只会消散为一团恶臭蒸汽，然后在一天后于另一地方重新合成新的原魔。

## 六臂蛇魔 Marilith

注视着六臂蛇魔时，你才能感觉到其骇人形象。她们下半身是一条大蛇，而上半身则是长着六条胳膊的类人女性。

六臂蛇魔六只手臂上都挥舞着一把恶毒的刀刃，她们在战场上是相当难缠的对手，而鲜有敌人能与之匹敌。这些恶魔拥有敏锐的思维和久经磨练的战术思想，她们可以凝聚并领导其他恶魔以共同的目标进行战斗。遭遇六臂蛇魔时，其通常都会作为头目带领着各种恶魔组成的集群，并随时准备投身进入战斗。

## 判魂魔 Nalfeshnee

判魂魔是最丑陋的恶魔——它们身高为人类的两倍，并长成一副肥胖滑稽的体态，身体细节则有着猿类与野猪混合的特征，其臃肿身躯背后还长着一对显得过分细小的羽翼。然而，这些愚钝的外貌特征正好掩饰了其非凡的智慧与狡猾。

判魂魔在战斗中极具破坏力。她们用翅膀跃过敌阵坚实的前锋，然后瞄准其脆弱环节发动打击，以最小的力量击溃对方。在密集的战阵中，它们以心灵感应对低阶恶魔发号施令，并驱动敌人的恐惧心理使其四散溃逃。

判魂魔以仇恨和绝望为食，却更喜欢品尝类人生物的鲜肉。判魂魔的餐橱里随时准备着从物质位面绑架来的类人生物作食材。它们甚至在用餐前准备好精致的盛宴，然后把食材们活生生的分食。判魂魔自认精致而优雅，讽刺的是其餐具却总是充满着污迹与锈蚀。

## 夸塞魔 Quasit

夸塞魔在各下层位面中大量滋生。它们身体羸弱，却不断的暗暗制造小范围的混乱与恶意。一些更强大的恶魔会利用夸塞魔作密探和信使，又或是直接把它们当作食物吞噬，甚至是把它们扯碎来消磨时间。

夸塞魔可以转变为其他动物的形态，而其真实形态为一只身高 2 尺，长着倒刺尾巴和一对长角的绿色类人生物。夸塞魔手脚都长着锋利的爪子，而且可以从中分泌一种刺激性的毒素。它们发动攻击时，都会事先进入隐形状态以降低目标的警惕性。

## 幽影恶魔 Shadow Demon

一个恶魔的肉身遭到破坏后，其精华在返回无底深渊重塑身体的过程有可能遭受某种阻碍。这些无法正常复活的恶魔会以一种模糊不清的物质形态继续存活，即是所谓的幽影恶魔。幽影恶魔的产生通常是源于凡间的魔法影响，而非其自我的晋升变异，因此该恶魔种类被排除在深渊恶魔阶级体系之外。

幽影恶魔可以在黑暗中完全隐去身形，并且悄然无声的进行蠕动。它们用非实体的爪子捕获目标后，再将猎物内心的记忆、疑虑乃至恐惧啃噬殆尽。明亮光照下的幽影恶魔无所遁形，显现出其带翅膀类人形的模糊黑暗轮廓、一片虚无的下半身、以及一双可以撕裂心灵的黑爪。

***幽影本质 Shadowy Nature。***幽影恶魔不需要空气，食物，饮水以及睡眠。

## 弗洛魔 Vrock

作为一种智力低下而又反复无常的邪魔，弗洛魔通常以制造痛苦和杀戮为其生存目标。它们的外形混合了秃鹰与类人生物的特征，并且长着扭曲的野兽身躯以及一对不断散发着恶臭的宽大翅膀。

弗洛魔喜欢大口的啃食类人生物，它们先用震耳欲聋的尖叫震慑目标，然后从空中俯冲下来用啄和爪发动攻击。弗洛魔还可以扇动翅膀，从中释放剧毒的孢子云攻击目标。

弗洛魔对漂亮的东西有着强烈的贪求欲，它们同种之间甚至会为了廉价的珠宝或石头饰品而大打出手。然而，对财宝趋之若蔡的弗洛魔却从来不接受贿赂，因为在它们眼里与其跟对方讨价还价，还不如直接从潜在的讲价者尸体上直接搜刮来的容易。

## 蜡融妖 Yochlol

蜡融妖身为罗丝的女仆，是蜘蛛神后邪恶意志的延伸。她们为女神进行各种工作如密探、监工以及女神恶意的代理。蜡融妖们通常都在魔网深狱 Demonweb Pits 中伺候其女神，但有时罗丝也会把她们委派到物质位面守护其神庙，并为其最虔诚的女祭司提供辅助。蜡融妖只会在罗丝的蜘蛛魔网 Demonweb 领域内成型，且不受蜘蛛女王外的恶魔领主控制。

在无底深渊之外，蜡融妖可以伪装成一位卓尔女性或一只恐怖的巨型蜘蛛，从而掩饰其真实的恶魔形态。其真实形态是一根粘满黄色软泥的立柱，其上长着一只充满恶意的单眼。蜡融妖处于卓尔形态和真实形态进行触碰时带有剧毒，其效果与其蜘蛛形态的啃咬一样。

### 恶魔真名 Demon True Names

虽然所有恶魔都有常用名，但是所有恶魔领主以及类型 1 到 6 的恶魔都保有一个密而不宣的真名。恶魔被魅惑时可能会道出其真名，而上古的卷轴与典籍中据说也记载着一个列出许多强大恶魔真名的名单。

得知恶魔真名的凡人可以用强力的召唤魔法将该恶魔从无底深渊中召来，并从一定程度上实施控制。但这种方式通常只会使这些召唤到物质位面的恶魔尽最大努力地实施破坏，或是散布不谐与纷争。

### 变体：召唤恶魔 Demon Summoning

某些恶魔拥有一项动作项，以允许其召唤其他恶魔。

***召唤恶魔 Summon Demon（1/日）。***该恶魔自行选择所召唤项目，并施行魔法进行召唤。

- 一只巴洛炎魔 balor 有 50%几率召唤 1d8 的弗洛魔，1d6 的狂战魔，1d4 的迷诱魔，1d3 的判魂魔，1d2 的六臂蛇魔或一只巨牛魔。
- 一只巴古拉魔 barlgura 有 30%几率召唤另一只巴古拉魔。
- 一只喀嘶魔 chasme 有 30%几率召唤另一只喀嘶魔。
- 一只迷诱魔 glabrezu 有 30%几率召唤 1d3 的弗洛魔，1d2 的狂战魔或另一只迷诱魔。
- 一只狂战魔 hezrou 有 30%几率召唤 2d6 的怯魔或另一只狂战魔。
- 一只六臂蛇魔 marilith 有 50%几率召唤 1d6 的弗洛魔，1d4 的狂战魔，1d3 的迷诱魔，1d2 的判魂魔或另一只六臂蛇魔。
- 一只判魂魔 nalfeshnee 有 50%几率召唤 1d4 的弗洛魔，1d3 的狂战魔，1d2 的迷诱魔或另一只判魂魔。
- 一只弗洛魔 vrock 有 30%几率召唤 2d4 的怯魔或另一只弗洛魔。
- 一只蜡融妖 yochlol 有 50%几率召唤另一只蜡融妖。

成功召唤来的恶魔出现在召唤者身边 60 尺范围内一处未被占据的空间，并作为召唤者的盟友进行行动。应召的恶魔不能再召唤其他恶魔，并持续存在 1 分钟，或者直至召唤者或其本身死亡。召唤者可以用一个动作解除恶魔的召唤。



*召唤与控制恶魔非常的费力而困难。那些心灵脆弱者根本无法承担这种工作。*

*——摘自《伊格维尔伏恶魔志 Demonomicon of Iggwilv》*

## 巴洛炎魔 Balor

*巨型邪魔（恶魔），混乱邪恶*

---

**AC：19（天生护甲）**
**HP：262（21d12+126）**
**速度：40 尺，飞行 80 尺**

---

| | | |
|---|---|---|
| 力量 26（+8） | 敏捷 15（+2） | 体质 22（+6） |
| 智力 20（+5） | 感知 16（+3） | 魅力 22（+6） |

---

**豁免：力量+14，体质+12，感知+9，魅力+12**
**伤害抗性：冷冻，闪电，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍**
**伤害免疫：火焰，毒素**
**状态免疫：中毒**
**感官：真实视觉 120 尺，被动察觉 13**
**语言：深渊语，心灵感应 120 尺**
**挑战等级：19（22,000 XP）**

---

***焚身爆 Death Throes。***巴洛炎魔死亡时将引起爆炸，其周围 30 尺内每个生物必须进行一次 DC 20 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 70（20d6）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。爆炸还会点燃该区域内所有未被着装或携带的可燃物件，巴洛炎魔的武器也将在随后被摧毁。

***火焰灵光 Fire Aura。***巴洛炎魔在其回合开始时，对其身边 5 尺范围内的所有单位造成 10（3d6）的点火焰伤害，灵光区域内所有未被着装或携带的可燃物件将被点燃。任何触碰巴洛炎魔，或者以近战武器攻击触及它的生物将会受到 10(3d6)点火焰伤害。

***魔法抗性 Magic Resistance。***巴洛炎魔抵抗法术和其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

***魔法武器 Magic Weapons。***巴洛炎魔的武器攻击为魔法武器。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***巴洛炎魔发动两次攻击：一次长剑攻击，一次鞭攻击

***长剑 Longsword。****近战武器攻击：*命中+14，触及 10 尺,单一目标。*伤害：*21（3d8+8）的挥砍伤害，外加 13（3d8）的闪电伤害。如果巴洛炎魔骰出暴击，则其掷三次伤害骰而非两次。

***鞭 Whip。****近战武器攻击：*命中+14，触及 30 尺，单一目标。*伤害：*15（2d6+8）的挥砍伤害，外加 10（2d6）的火焰伤害。被命中的目标必须进行一次 DC 20 的力量鉴定，豁免失败则向巴洛炎魔所在方向拉近 25 尺。

***传送 Teleport。***巴洛炎魔与身上着装和携带的所有装备一起，用魔法传送至 120 尺内的一处未被占据的空间。



## 巴古拉魔 Barlgura

*大型邪魔（恶魔），混乱邪恶*

---

**AC：15（天生护甲）**
**HP：68（8d10+24）**
**速度：40 尺，攀爬 40 尺**

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 15（+2） | 16（+3） | 7（-2） | 14（+2） | 9（-1） |

---

**豁免：敏捷+5，体质+6**
**技能：察觉+5，隐匿+5**
**伤害抗性：冷冻，闪电，火焰**
**伤害免疫：毒素**
**状态免疫：中毒**
**感官：盲视 30 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 15**
**语言：深渊语，心灵感应 120 尺**
**挑战等级：5（1,800 XP）**

---

***天生施法 Innate Spellcasting。***巴古拉魔天生施法的关键属性为感知（法术豁免 DC 13），它天生即可施展以下法术且无需任何材料成分：

每项 1/日：*纠缠术 entangle*，*魅影之力 phantasmal force*
每项 2/日：*易容术 disguise self*，*隐形术 invisibility*（仅自身）

***鲁莽 Reckless。***巴古拉魔在其回合开始时可以让其本回合内所有的近战武器攻击具有优势，但所有对其发动的攻击检定也同时具有优势，直至其下一回合开始。

***助跑起跳 Running Leap。***巴古拉魔以助跑起跳时最远可以调 40 尺，最高 20 尺。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***巴古拉魔发动三次攻击：一次啃咬攻击和两次拳击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的穿刺伤害。

***拳击 Fist。****近战武器攻击：*名字+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*9（1d10+4）的钝击伤害。



## 喀嘶魔 Chasme

*大型邪魔（恶魔），混乱邪恶*

**AC：15（天生护甲）**
**HP：84（13d10+13）**
**速度：20 尺，飞行 60 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 15（+2） | 15（+2） | 12（+1） | 11（+0） | 14（+2） | 10（+0） |

**豁免：敏捷+5，感知+5**
**技能：察觉+5**
**伤害抗性：冷冻，闪电，火焰**
**伤害免疫：毒素**
**状态免疫：中毒**
**感官：盲视 10 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 15**
**语言：深渊语，心灵感应 120 尺**
**挑战等级：6（2,300 XP）**

***蜂鸣 Drone。***喀嘶魔制造出其他恶魔免疫的骇人蜂鸣音，所有在其周边 30 尺内开始其回合的其他生物必须进行一次 DC 12 的体质豁免，豁免失败者将陷入 10 分钟的昏迷状态。无法听见噪音的生物其豁免将直接判为成功。该昏迷效应将持续至目标受到伤害，或者由其他生物以一个动作向其泼洒圣水。如果生物豁免成功或者其效应结束，则该生物在接下来的 24 小时内免疫该蜂鸣。

***魔法抗性 Magic Resistance。***喀嘶魔对抗法术和其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

***蛛行 Spider Climb。***喀嘶魔可以在困难地形的表面攀爬，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

### 动作

***刺喙 Proboscis。****近战武器攻击：*名字+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*16（4d6+2）的穿刺伤害，外加 24（7d6）的黯蚀伤害。目标生物的生命值上限减损等于该黯蚀伤害的数值。如果该效应将目标生物的生命值上限降至 0，则该生物死亡。该生物生命值上限的减损将一直持续至其完成一次长休，或者持续至其受法术如*高等复原术 greater restoration* 的效应。



## 怯魔 Dretch

*小型邪魔（恶魔），混乱邪恶*

**AC：11（天生护甲）**
**HP：18（4d6+4）**
**速度：20 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11（+0） | 11（+0） | 12（+1） | 5（-3） | 8（-1） | 3（-4） |

**伤害抗性：冷冻，火焰，闪电**
**伤害免疫：毒素**
**状态免疫：中毒**
**感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 9**
**语言：深渊语，心灵感应 60 尺（只对懂深渊语的生物有效）**
**挑战等级：1/4（50 XP）**

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***怯魔发动两次攻击：一次啃咬和一次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+2，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*3（1d6）的穿刺伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+2，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（2d4）的挥砍伤害。

***污臭之云 Fetid Cloud（1/日）。***怯魔在自身 10 尺半径范围内漫出恶心的绿色毒气。这些毒气可以充满所有地形角落，并使其存在区域处于轻度遮蔽。毒气持续存在 1 分钟或直至被一阵强风吹散。在毒气范围内开始其回合的生物，必需进行一次 DC 11 的体质豁免，豁免失败者将陷入中毒，该中毒状态将持续至目标下一回合开始时结束。该状态持续时，目标无法执行任何动作与附赠动作，也无法执行反应。



## 迷诱魔 Glabrezu

*大型邪魔（恶魔），混乱邪恶*

**AC**：**17（天生护甲）**
**HP**：**157（15d10+75）**
**速度**：**40 尺**

**力量 20（+5）** **敏捷 15（+2）** **体质 21（+5）**
**智力 19（+4）** **感知 17（+3）** **魅力 16（+3）**

**豁免**：**力量+9，体质+9，感知+7，魅力+7**
**伤害抗性**：**冷冻，火焰，闪电，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍**
**伤害免疫**：**毒素**
**状态免疫**：**中毒**
**感官**：**黑暗视觉 120 尺，被动察觉 13**
**语言**：**深渊语，心灵感应 120 尺**
**挑战等级**：**9（5,000 XP）**

***天生施法 Innate Spellcasting***。迷诱魔天生施法的关键属性为智力（法术豁免 DC 16）。迷诱魔天生具有以下法术的施法能力，且不需要任何相应的材料成分：

随意：*黑暗术 darkness*，*侦测魔法 detect magic*，*解除魔法 dispel magic*
每项 1/日：*迷惑术 confusion*，*律令震慑 power word stun*，*飞行术 fly*，

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。迷诱魔发动四次攻击：两次钳击和两次拳击。它也可以进行两次钳击并施展一个法术。

***钳击 Pincer***。*近战武器攻击*：命中+9，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：16（2d10+5）的钝击伤害。如果目标生物为中型或者更小体型，则目标被擒抱（逃脱 DC 15）。迷诱魔拥有两只钳子，因此不能同时擒抱两个以上的生物。

***拳击 Fist***。*近战武器攻击*：命中+9，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：7（2d4 + 2）的钝击伤害。



## 巨牛魔 Goristro

*巨型邪魔（恶魔），混乱邪恶*

**AC**：19（天生护甲）
**HP**：310（23d12+161）
**速度**：40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 25（+7） | 11（+0） | 25（+7） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|
| 6（-2） | 13（+1） | 14（+2） |

**豁免**：力量+13，敏捷+6，体质+13，感知+7
**技能**：察觉+7
**伤害抗性**：冷冻，火焰，闪电，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 17
**语言**：深渊语
**挑战等级**：17（18,000 XP）

***冲锋 Charge***。巨牛魔先向目标直线移动 15 尺，然后发动顶撞攻击。满足以上条件时，巨牛魔造成额外 38（7d10）的穿刺伤害。如果目标是生物，则该生物必须进行一次 DC 21 的力量豁免，豁免失败则被推后 20 尺并应击倒地。

***迷宫追忆 Labyrinthine Recall***。巨牛魔可以完整的回想起所走过的道路。

***魔法抗性 Magic Resistance***。巨牛魔对抗法术和魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

***攻城怪物 Siege Monster***。巨牛魔对物件和建筑物造成双倍伤害。

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。巨牛魔发动三次攻击：两次拳击和一次踏击。

***拳击 Fist***。*近战武器攻击*：命中+13，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：20（3d8+7）的钝击伤害。

***踏击 Hoof***。*近战武器攻击*：命中+13，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：23（3d10+7）的钝击伤害。如果目标是生物，则该生物必须进行一次 DC 21 的力量豁免，豁免失败则应击倒地。

***顶撞 Gore***。*近战武器攻击*：命中+13，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：45（7d10+7）的穿刺伤害。



## 狂战魔 Hezrou

*大型邪魔（恶魔），混乱邪恶*

**AC**：16（天生护甲）
**HP**：136（13d10+65）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 19（+4） | 17（+3） | 20（+5） | 5（-3） | 12（+1） | 13（+1） |

**豁免**：力量+7，体质+8，感知+4
**伤害抗性**：冷冻，火焰，闪电，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 11
**语言**：深渊语，心灵感应 120 尺
**挑战等级**：8（3,900 XP）

***魔法抗性 Magic Resistance*。**狂战魔对抗法术和魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

***恶臭 Stench*。**在狂战魔身边 10 尺范围内开始其回合的生物，必需进行一次 DC 14 的体质豁免，豁免失败者将陷入中毒，中毒状态持续至该生物下回合开始。豁免成功，则该生物将在 24 小时内免疫该狂战魔的恶臭。

### 动作

***多重攻击 Multiattack*。**狂战魔发动三次攻击：一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite*。***近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*15（2d10+4）的穿刺伤害。

***爪击 Claw*。***近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的挥砍伤害。

*“不必怜悯这些不幸的受诅咒者。这些不堪之物某天也许会成长为新的恶魔领主。”*

*——混沌·伊莫瑞科 Emirikol the Chaotic*



## 原魔 Manes

*小型邪魔（恶魔），混乱邪恶*

**AC**：9
**HP**：9（2d6+2）
**速度**：20 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10（+0） | 9（-1） | 13（+1） | 3（-4） | 8（-1） | 4（-3） |

**伤害抗性**：冷冻，火焰，闪电
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：魅惑，恐慌，中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 9
**语言**：深渊语（但不会说）
**挑战等级**：1/8（25 XP）

### 动作

***爪击 Claw*。***近战武器攻击：*命中+2，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（2d4）的挥砍伤害。



*“神庙里散落着各种身体残骸。我们得出的结论是，邪教徒们召唤了一个强大的恶魔，并且没能活下来为这件蠢事忏悔。大家不想像这样被砍成一块块，所以我们提早结束了探索，夹着尾巴逃回了霍姆莱特村 Hommlet。我得告诉你，鲁弗斯 Rufus 和伯恩 Burne 对我们及早发现的状况庆幸得大笑了出来。”*

*——娜鲁米 Nelume，一位年轻的半精灵法师记录了她某次，也是她唯一一次探索邪恶元素神庙 Temple of Elemental Evil 的过程*

## 六臂蛇魔 Marilith

*大型邪魔（恶魔），混乱邪恶*

**AC**：18（天生护甲）
**HP**：189（18d10+90）
**速度**：40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 20（+5） | 体质 20（+5） |
| 智力 18（+4） | 感知 16（+3） | 魅力 20（+5） |

**豁免**：力量+9，体质+10，感知+8，魅力+10
**伤害抗性**：冷冻，火焰，闪电。非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：真实视觉 120 尺，被动察觉 13
**语言**：深渊语，心灵感应 120 尺
**挑战等级**：16（15,000 XP）

***魔法抗性 Magic Resistance。***六臂蛇魔对抗法术和魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

***魔法武器 Magic Weapons。***六臂蛇魔的武器攻击为魔法武器。

***灵敏反应 Reactive。***在战斗中，六臂蛇魔可以在每个回合都执行一次反应。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***六臂蛇魔发动七次攻击：六次长剑攻击和一次尾击。

***长剑 Longsword。****近战武器攻击：*命中+9，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*13（2d8+4）的挥砍伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击：*命中+9，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*15（2d10+4）的钝击伤害。如果目标生物为中型或者更小体型，则目标被擒抱（逃脱 DC 19）。在擒抱结束前，目标受束缚。擒抱时，六臂蛇魔的尾击可以直接命中该目标，同时其不能对其他目标发动尾击攻击。

***传送 Teleport。***六臂蛇魔连同身上所有着装或携带的装备，以魔法传送至 120 尺内一处她能看到，且无生物占据的空间。

### 反应

***格挡 Parry。***一个近战武器攻击命中六臂蛇魔时其 AC 额外加上 5。六臂蛇魔必须能看到攻击者，并且手中正持握武器才能完成该反应。



## 判魂魔 Nalfeshnee

*大型邪魔（恶魔），混乱邪恶*

**AC**：18（天生护甲）
**HP**：184（16d10+96）
**速度**：20 尺，飞行 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 21（+5） | 10（+0） | 22（+6） |
| **智力** | **感知** | **魅力** |
| 19（+4） | 12（+1） | 15（+2） |

**豁免**：体质+11，智力+9，感知+6，魅力+7
**伤害抗性**：冷冻，火焰，闪电，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：真实视觉 120 尺，被动察觉 11
**语言**：深渊语，心灵感应 120 尺
**挑战等级**：13（10,000 XP）

***魔法抗性 Magic Resistance***。判魂魔对抗法术和魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。判魂魔可以先使用恐惧光环，再进行三次攻击：一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite***。*近战武器攻击*：命中+10，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：32（5d10+5）的穿刺伤害。

***爪击 Claw***。*近战武器攻击*：命中+10，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：15（3d6+5）的挥砍伤害。

***恐惧光环 Horror Nimbus（充能 5~6）***。判魂魔以魔法创造出一道闪耀的七彩光芒。在其身边 15 尺范围内可以看到该光芒的生物，必需进行一次 DC 15 的感知豁免，豁免失败者将陷入恐慌，并持续 1 分钟。该生物可以在每个其自己回合结束时再次进行一次该豁免，并在豁免成功时结束恐慌效应。在豁免成功或者效应结束后，该生物将在 24 小时内免疫该判魂魔的恐惧光环。

***传送 Teleport***。判魂魔连同着装和携带的所有装备，以魔法传送至 120 尺内一处它能看到，且无生物占据的空间。



### 变体：夸塞魔魔宠 Quasit Familiar

某些凡间的施法者对各种跨位面亚种魔宠兴趣盎然。他们在研究中发现夸塞魔易于召唤，且积极服务的特点，并断定这些夸塞魔可以很好的扮演顺从仆人的角色。它们给主人提供妥善的服务，并让其凡人主子的行为渐渐倾向邪恶与混乱。这些夸塞魔魔宠具有以下特性。

***魔宠 Familiar。***夸塞魔可以作为魔宠服侍另一个生物，它与其主人之间将建立一个心灵感应的链接。链接完成后，当两者距离在 1 里范围内时，其主人可以分享夸塞魔的各种感官。当夸塞魔在其主人 10 尺范围内时，其主人可以享有夸塞魔的魔法抗性特质。夸塞魔可以随时随意的结束其魔宠服务，并中断相应的心灵感应链接。

## 夸塞魔 Quasit

*微型邪魔（恶魔，变形生物），混乱邪恶*

**AC：** 13
**HP：** 7（3d4）
**速度：** 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 5（-3） | 敏捷 17（+3） | 体质 10（+0） |
| 智力 7（-2） | 感知 10（+0） | 魅力 10（+0） |

**技能：** 隐匿+5
**伤害抗性：** 冷冻，火焰，闪电，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫：** 毒素
**状态免疫：** 中毒
**感官：** 黑暗视觉 120 尺，被动察觉 10
**语言：** 深渊语，通用语
**挑战等级：** 1（200 XP）

***变形生物 Shapechanger。***夸塞魔用一个动作变形为一只野兽的相仿形态。可选野兽形态有三种：蝙蝠 bat（速度 10 尺，飞行 40 尺），蜈蚣 centipede（速度 40 尺，攀爬 40 尺），蟾蜍 toad（速度 40 尺，游泳 40 尺）。它也同样可以用该动作恢复其真实形态。除速度外，它的所有资料均不会发生改变，其随身着装和携带的装备不会随变形发生变化。在死亡时，夸塞魔将恢复其真实形态。

***魔法抗性 Magic Resistance。***夸塞魔对抗法术和魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

### 动作

***爪击 Claw（野兽形态时为啃咬 Bite）。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d4+3）的穿刺伤害，目标必须进行一次 DC 10 的体质豁免，豁免失败则受到 5（2d4）的毒素伤害，并且陷入中毒，中毒状态持续 1 分钟。该生物可以在每个其自己回合结束时再次进行一次该豁免，并在豁免成功时结束中毒效应。

***惊吓 Scare（1/日）。***夸塞魔指定其身边 20 尺范围内的一个生物，该生物必须进行一次 DC 10 的感知豁免，豁免失败则陷入恐慌，恐慌效应持续 1 分钟。该生物可以在每个其自己回合结束时再次进行该豁免（在夸塞魔视线范围内时豁免具有劣势），并在豁免成功时结束恐慌效应。

***隐形 Invisiblity。***夸塞魔使用魔法隐去身形，效果持续到它发动攻击，使用惊吓动作或其专注被打断（如同专注法术）。其着装和携带的装备一同进入隐形状态。



## 幽影恶魔 Shadow Demon

*中型邪魔（恶魔），混乱邪恶*

**AC**：13
**HP**：66（12d8+12）
**速度**：30 尺，飞行 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1（-5） | 17（+3） | 12（+1） | 14（+2） | 13（+1） | 14（+2） |

**豁免**：敏捷+5，魅力+4
**技能**：隐匿+7
**伤害易伤**：光耀
**伤害抗性**：强酸，火焰，黯蚀，雷鸣，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：冷冻，闪电，毒素
**状态免疫**：力竭，擒抱，麻痹，石化，中毒，倒地，束缚
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 11
**语言**：深渊语，心灵感应 120 尺
**挑战等级**：4（1,100 XP）

***虚体移动 Incorporeal Movement。*** 幽影恶魔可以把生物或物件视作困难地形般穿越过去。在其回合结束时，如果它还处于物件内，则其自身受 5（1d10）的力场伤害。

***光照敏感 Light Sensitivity。*** 在明亮光照下，幽影恶魔的攻击检定具有劣势，其依靠视力的感知（察觉）检定也具有劣势。

***幽影隐匿 Shadow Stealth。*** 在微光光照或黑暗环境下，幽影恶魔能够以附赠动作来执行躲藏 Hide 动作。

### 动作

***爪击 Claw。*** *近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（2d6+3）的心灵伤害，或者当幽影恶魔的攻击检定具有优势时 17（4d6+3）的心灵伤害。



## 弗洛魔 Vrock

*大型邪魔（恶魔），混乱邪恶*

**AC**：15（天生护甲）
**HP**：104（11d10+44）
**速度**：40 尺，飞行 60 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 17（+3） | 15（+2） | 18（+4） | 8（-1） | 13（+1） | 8（-1） |

**豁免**：敏捷+5，感知+4，魅力+2
**伤害抗性**：冷冻，火焰，闪电，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 11
**语言**：深渊语，心灵感应 120 尺
**挑战等级**：6（2,300 XP）

***魔法抗性 Magic Resistance。*** 弗洛魔对抗法术和魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 弗洛魔发动两次攻击：一次喙啄和一次禽爪攻击。

***喙啄 Beak。*** *近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（2d6+3）的穿刺伤害。

***禽爪 Talons。*** *近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*14（2d10+3）的挥砍伤害。

***孢子 Spores（充能 6）。*** 弗洛魔释放一片剧毒孢子云，并填满以其自身为中心 15 尺半径的球状区域，且充满所有的地形角落。在孢子云范围内的生物，必须进行一次 DC 14 的体质豁免，豁免失败者将陷入中毒。中毒目标在每回合开始时受到 5（1d10）的毒素伤害。该生物可以在每个其自己回合结束时再进行一次该豁免，并在豁免成功时结束该自身的状态效应。将整瓶圣水泼向中毒目标也可以结束其效应。

***震慑尖叫 Stunning Screech（1/日）。*** 弗洛魔发出一声恐怖的尖叫。其身边 20 尺范围内每位可以听见其叫声的生物，必须进行一次 DC 14 的体质豁免，豁免失败则陷入震慑，震慑效果持续到弗洛魔下一回合结束时结束。



## 蜡融妖 Yochlol

*中型邪魔（恶魔，变形生物），混乱邪恶*

**AC**：15（天生护甲）
**HP**：136（16d8+64）
**速度**：30 尺，攀爬 30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 15（+2） | 敏捷 14（+2） | 体质 18（+4） |
| 智力 13（+1） | 感知 15（+2） | 魅力 15（+2） |

**豁免**：敏捷+6，智力+5，感知+6，魅力+6
**技能**：欺瞒+10，洞悉+6
**伤害抗性**：冷冻，火焰，闪电，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 12
**语言**：深渊语，精灵语，地底通用语
**挑战等级**：10（5,900 XP）

***变形生物 Shapechanger***。蜡融妖可以用一个动作变形为一个女性卓尔或一只巨型蜘蛛的相仿形态。她同样可以用该动作恢复为其真实形态。变形时，她的所有数据均不会发生改变，其着装或携带的装备也不会随变形发生变化。在死亡时，蜡融妖将恢复其真实形态。

***魔法抗性 Magic Resistance***。蜡融妖对抗法术和魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

***蛛行 Spider Climb***。蜡融妖可以在困难地形的表面攀爬，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

***天生施法 Innate Spellcasting***。蜡融妖天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 14）。蜡融妖天生具有以下法术的施法能力，且不需要任何相应的材料成分：

随意：*侦测思想 detect thoughts*，*蛛网术 web*
每项 1/日：*支配人类 dominate person*

***蛛网行者 Web Walker***。蜡融妖在蛛网移动时无视蛛网限制。

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。蜡融妖发动两次近战攻击。

***猛击 Slam（蜘蛛形态为啃咬 Bite）***。*近战武器攻击*：命中+6，触及 5 尺（恶魔形态时 10 尺），单一目标。*伤害*：5（1d6+2）的钝击伤害（蜘蛛形态时为穿刺伤害），外加 21（6d6）的毒素伤害。

***迷雾形态 Mist Form***。蜡融妖转化为一片剧毒迷雾，或以该动作恢复真实形态。其着装和携带的装备也随之一起转化。在该形态死亡时，蜡融妖将恢复其真实形态。

处于迷雾形态时，蜡融妖陷入失能状态且无法说话。此时它拥有飞行速度 30 尺，并且可以穿越或徘徊于非密封的空间。迷雾形态在进行力量、敏捷、以及体质豁免检定时具有优势，并且免疫所有非魔法伤害。

处于迷雾形态时，蜡融妖可以进入有生物占据的空间并在该处停留。在蜡融妖占据的空间开始自己回合的生物必须成功通过一次 DC 14 的体质豁免否则中毒，其效应持续至该生物的下回合开始时终止。中毒效应持续时目标陷入失能。

# 魔鬼 Devils

魔鬼是专制的化身，它们经营着一个极权主义社会并致力于支配凡人的生活。巴托九狱 Nine Hells of Baator 的阴影笼罩着整个多元宇宙，奈瑟斯 Nessus 的黑暗之主，阿斯蒙蒂斯 Asmodeus 为征服宇宙而奋斗着，期望着满足其对权力的渴望。为此，它不停的扩张其炼狱军团，并将其仆从送到凡人世界以收集用于孵化新魔鬼的堕落灵魂。

***暴虐领主 Lords of Tyranny。***施行征服、奴役与烦扰即是魔鬼生存的意义。它们向弱者显摆其权威并以此为乐，而任何蔑视其权威者都将见识其瞬间变脸以及残酷惩罚的戏码。魔鬼将任何交互活动视为其展现力量的机会，而所有魔鬼都非常清楚如何使用或是如何滥用自己的力量。

魔鬼们知晓凡人因智慧而沉溺于苦恼过失，并利用这些情报引导凡人跌入诱惑与黑暗，将凡人变成欲望的奴隶。物质位面的魔鬼们运用其影响力操控类人生物当权者，散播邪恶思想，引发臆想甚至直接开始暴政。

***服从与野心 Obedience and Ambition。***魔鬼属于守序阵营，因而它们秉承服从尊长，即使其本身对此即厌恶又妒忌，而众知其服从行为也终将获得相应的回报。巴托九狱的阶级制度即是建立在这种绝对忠诚之上，而正是因此魔鬼的位面才不会变成如无底深渊一样混乱不堪。

另一方面，魔鬼们是天性的谋划家，也因此导致其热衷于在这体系中争权夺势。在受阿斯蒙蒂斯委托统治巴托九狱各层级的大魔鬼 archdevils 之列中，这种单纯的野心更为强烈。这些高位的邪魔们也是仅有的一些可以品尝真正权力的魔鬼，而其位置也是所有魔鬼们垂涎的甜美硕果。

***黑暗商人兼灵魂贩子 Dark Dealers and Soul Mongers。***魔鬼被限制在下层位面中，但它们仍然可以通过传送门或强大的召唤魔法漫游到这些位面之外。魔鬼热衷与期望获得好处和珍宝的凡人进行交易，而进行这样交易的凡人则务必要保持谨慎。魔鬼们在履行合约时冷酷无情，同时其本身还是个极其狡诈的谈判者。此外，即使是和最低位魔鬼的契约也是阿斯蒙蒂斯意志的体现。任何中断这种契约关系的凡间生物都将立即失去其灵魂的所有权并被强行带至九狱之中。

拥有一个生物的灵魂既是拥有该生物的完全控制权，而绝大多数魔鬼仅接受这一种货币，以交换其邪恶力量或其提供之服务。灵魂通常会在凡间生物自然死亡的时候被剥夺。不朽的魔鬼们可以等待非常久的时间直至契约履行完毕。如果契约允许魔鬼在凡人死亡之前得到其灵魂，魔鬼会毫不犹豫的立刻将获得所有权的灵魂带回九狱。唯一解放魔鬼所占灵魂的方法只能是来自神能的干预。

## 魔鬼阶级 The Infernal Hierarchy

九狱以非常严格的阶级制度运作，规范着其社会的方方面面。阿斯蒙蒂斯是所有魔鬼的最高统治者，也是九狱中唯一拥有弱等神力的生物。阿斯蒙蒂斯也以此在物质位面受崇拜，它会赐福予那些以它名义建立的邪恶类人生物教派。阿斯蒙蒂斯还在九狱中统领着大量的深狱炼魔将军，并任命其指挥其魔鬼军团。

阿斯蒙蒂斯，一个极致的暴君，杰出的骗子，也是一位精明的教父。它培植亲信，拉拢敌人，并以此巩固自己的王座。它将大部分的统治权委任给深狱炼魔和下位的大魔鬼，以此建立起九狱的阶级制度，而其分明清楚这些强大的魔鬼时刻密谋篡夺其手中的巴托王座 Throne of Baator。只有阿斯蒙蒂斯可以任命大魔鬼，而它也能随意剥夺魔鬼阶级中任一成员的阶级地位。

死于九狱之外的魔鬼会化作一团含硫烟雾或者一滩脓水，然后立刻返回九狱中其出生的层级，并在那里恢复其全部力量。而死于九狱中的魔鬼则会永远的消失——就算是阿斯蒙蒂斯也恐惧着这样的命运。

***大魔鬼 Archdevils。***大魔鬼包括所有现任的和被免职的九狱领主们（参见表格"九狱层级及其领主"），以及那些组成其内阁，作为其顾问同时也时刻龃龉领主之位的公爵们。而每一个大魔鬼还都长着反映其邪恶本质的独特外观。

***高阶魔鬼 Greater Devils。***上位魔鬼包括深狱炼魔 Pit Fiend、欲魔 Erinyes、角魔 horned devils 和冰魔 ice devils。这些魔鬼管辖着下位魔鬼而服从大魔鬼。

***低阶魔鬼 Lesser Devils。***下位魔鬼包括许多种类的魔鬼，包括小魔鬼 imps、链魔 chain devils、棘魔 spined devils、须魔 bearded devils、猬魔 barbed devils 和骨魔 bone devils。

***劣魔 Lemures。***劣魔是魔鬼中最低位的形态。它们是扭曲的邪恶灵魂和腐化堕落的凡人。劣魔在九狱被杀死时，只有被受祝福武器杀死或者复活前被泼上圣水才能彻底消灭。

***晋升和降格 Promotion and Demotion。***邪恶凡人的灵魂沉沦到九狱时将呈现为鄙陋的劣魔形态。大魔鬼或者上位魔鬼可以提升劣魔为下位魔鬼。大魔鬼可以将下位魔鬼提升为上位魔鬼。而只有阿斯蒙蒂斯可以提升上位魔鬼为大魔鬼。这样残酷的晋升体系会伴随着痛苦的形态转换过程。晋升过程中，魔鬼会将其记忆从一个形态转移到下一形态。

低位的晋升大多是基于需求，比如深狱炼魔晋升一只劣魔为小魔鬼以增加其麾下隐形密探的数量。高位的晋升一般出于功绩，例如一名战功显赫的骨魔会被其效忠的大魔鬼晋升为角魔以示奖励。在九狱严苛的体系里，一个魔鬼很少一次晋升两个阶级。

降级通常作为失败或者反抗的惩罚。大魔鬼和上位魔鬼可以将下位魔鬼降格为劣魔，并使该下位魔鬼失去几乎一切，甚至包括其记忆。大魔鬼可以将上位魔鬼降格为下位魔鬼，但被降级的上位魔鬼则会保留其记忆，而如果这次降格太不合理，被降级的魔鬼甚至会因此策划报复。

### 地狱阶级 Infernal Hierarchyv

1.劣魔 lemure

**低阶魔鬼 lesser devils**
2.小魔鬼 imp
3.棘魔 spined devil
4.须魔 bearded devil
5.猬魔 barbed devil
6.链魔 chain devil
7.骨魔 bone devil

**高阶魔鬼 greater devils**
8.角魔 horned devil
9.欲魔 erinyes
10.冰魔 ice devil
11.深狱炼魔 pit fiend

**大魔鬼 Arcdevils**
12.公爵 duke 和女公爵 duchess
13.大公 archduke 和女大公 archduchess

魔鬼们无法晋升或降格那些未对其宣誓效忠的魔鬼，以防相互竞争的大魔鬼们直接降格对手的得力干将。而所有魔鬼都为其尽忠的阿斯蒙蒂斯，则可以随意降格其他魔鬼为任何形态。

## 九狱 the Nine Hells

九狱是一个包含九个独立的层级（参见表格“九狱层级及其领主”）的位面。统领前八层的大魔鬼都直接受管制于最伟大的大魔鬼：阿斯蒙蒂斯，第九狱奈瑟斯的大公。而想要到达最深层级第九狱的人，都必须要穿过它上面的全部八层。穿越九狱最快捷的方式是借渡于冥河 River Styx。冥河在从一层流向下一层时会逐渐变深。而只有最英勇的冒险者才能经得起这一旅程的折磨与痛苦。

**魔鬼真名与邪符 Devil True Names and Talismans**

虽然所有魔鬼都有常用名，但所有劣魔以上的阶级都保有一个密而不宣的真名。魔鬼被魅惑时可能会道出其真名，而上古的卷轴与典籍中据说也记载着一个列出许多特定魔鬼真名的名单。

得知魔鬼真名的凡人可以用强力的召唤魔法将该魔鬼从九狱中召来，并将其封困以提供服务。这种封困仪式也可以通过对应魔鬼的邪符来实现。每个邪符上都铭刻着其所控制魔鬼的真名，并且必须在创造时被浸末于珍贵牺牲者之血——即创造者所爱之人的鲜血中。

无论如何，被召来物质位面的魔鬼通常会被迫提供服务。但这些魔鬼仍然会把握任何机会腐化召唤者，并最终将召唤者的灵魂拖入九狱中。只有小魔鬼真心乐于被召唤，且会简单的同意成为召唤者的魔宠，只是它们仍然会尽力的腐化其召唤者。

## 猬魔 Barbed Devil（哈玛魔 Hamatula）

猬魔，一种有着无尽的贪婪和欲望的生物，它们常常作为九狱中强力住民以及它们住处的守卫而出现。猬魔长得就好像一个披裹着尖锐棘刺，倒钩，猬毛的高大类人生物。它们闪光的眼睛总是盯着自己想要夺取的物件或生物。这些邪魔会欢快的参与进任何可以获得奖赏的战斗中。

猬魔以机警而难以被突袭而知名。它们专注于自己的职责，从不厌烦也从不分心。它们以自己的利爪为武器，还会向敌人投掷火球将人赶走。

## 须魔 Bearded Devil（巴霸魔 Barbazu）

须魔作为奇袭部队为大魔鬼服务，它们并肩战斗并共同享受战斗的荣誉。面对或真或假的轻微怠慢，它们都回敬予暴行，并将自身浸没在暴力中，以其锯齿状大砍刀在敌群中开路。

须魔长着类人体态，而其尖耳鳞皮和长尾利爪则彰显其邪魔本质。这些魔鬼得名于其下巴上长着的蛇状饰肢，其还能以此对敌人施行鞭打与下毒，并以其致命毒液弱化对手。

## 骨魔 Bone Devil（奥塞魔 Osyluth）

骨魔由憎恨、贪欲与嫉妒驱使担任着九狱中残酷的监工。它们安排较弱的魔鬼前去工作，再从那些被降格的邪魔身上获取某种扭曲的愉悦。同时它们也渴望晋升，并怨恨的嫉妒那些更高阶者，却又压着怒气前去巴结对方。

骨魔的外形有如一个被剥皮的类人生物，再以干枯的外皮紧紧的裹住其骨架。它长着可怕的头骨状脑袋和蝎尾巴，身边的空气中环绕着腐败的污秽气息。尽管其利爪在战斗中已经极具毁灭性，骨魔们还会先用骨制的带勾长柄兵器压制敌人，再以其毒尾向对手猛刺。

## 链魔 Chain Devil（基顿魔 Kyton）

这些不详的邪魔如蓑衣般身披链条。它们以恐怖凝视制约眼前的低等生物，并活化其身上或是周边的无生命链条，使其长出锋利的勾刃刺以刮伤敌人。

链魔生来即为着向他人施加痛楚并乐于此道，并在地狱领域中担当着虐囚看守者的角色。它们负责折磨困于九狱中的凡人灵魂，而其强烈的施虐倾向也得以倾注于这些灵魂形成的骇人劣魔之中。

## 欲魔 Erinyes

身为所有上位与下位魔鬼中最美丽最显眼的种类，欲魔还是最凶猛与自律的勇士。它们从空中扫荡而来，迅速结果那些冒犯其主人或是违背阿斯蒙蒂斯法令的生物。欲魔形象为长着巨大羽翼的标致类人生物男女。大多还着装着风格独特的护甲与角盔，并带着精美的宝剑良弓。一些个体甚至还会使用*纠缠之绳 ropes of entanglement* 来诱捕强大的敌手。

传说第一批欲魔是来自上层位面因诱惑或罪过而堕落的天使。而欲魔在其征服与腐化任务中通常也会被错认为是天界生物而从中获得某些好处。

**九狱层级及其领主 Layer and Lords of the Nine Hells**

| 层数 | 层级名 | 大公/女大公 | 前任统治者 | 主要住民 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 阿弗纳斯 Avernus | 扎瑞尔 Zariel | 贝尔 bel，提亚马特 Tiamat | 欲魔、小魔鬼、棘魔 |
| 2 | 迪斯 Dis | 迪斯帕特 Dispater | — | 须魔、欲魔、小魔鬼、棘魔 |
| 3 | 弥瑙洛斯 Minauros | 马曼 Mammon | — | 须魔、链魔、小魔鬼、棘魔 |
| 4 | 福莱格索斯 Phlegethos | 贝莱尔 Belial 和菲尔娜 Fierna | — | 猬魔、骨魔、小魔鬼、棘魔 |
| 5 | 斯泰吉亚 Stygia | 莱维思图斯 Levistus | 格殷永 Geryon | 骨魔、欲魔、冰魔、小魔鬼 |
| 6 | 马尔伯吉 Malbolge | 格莱西雅 Glasya | 马拉嘉德 Malagard，摩洛克 Moloch | 猬魔、骨魔、角魔、小魔鬼 |
| 7 | 马拉多米尼 Maladomini | 巴尔泽布 Baalzebul | — | 猬魔、骨魔、角魔、小魔鬼 |
| 8 | 卡尼亚 Cania | 墨菲斯托费利斯 Mephistopheles | — | 角魔、冰魔、小魔鬼、深狱炼魔 |
| 9 | 奈瑟斯 Nessus | 阿斯蒙蒂斯 Asmodeus | — | 所有魔鬼 |

## 角魔 Horned Devil（雄霸魔 Malebranche）

角魔在打斗或是可能受伤的事情上显得非常怠惰。此外，它们还憎恨并惧怕任何比它们强大的生物。但当它们被充分挑衅与惹恼时，这些被激怒的邪魔也是相当恐怖的对手。

雄霸魔直立身高跟食人魔相仿且身上披满铁皮般坚硬的鳞片。作为地狱军团的飞行步兵，角魔们会一丝不苟的按命令行事。它们以巨大翅膀与流线犄角的恐怖形象从空中降临，并以钢叉与鞭尾向敌人发动致命的打击。

## 冰魔 Ice Devil（奇鲁魔 Gelugon）

冰魔常见于寒冷的层级如斯泰吉亚 Stygia 和卡尼亚 cania，且通常在九狱的地狱大军中担任指挥官，并时常折磨下位魔鬼以宣泄其忿恨。冰魔贪求其深狱炼魔长官的力量并因此以晋升为目标不断努力。它们不断屠杀九狱的敌人，并努力获取更多的灵魂以进献给其大魔鬼主子。

冰魔的长相是一只直立行走的昆虫，它长着爪状的四肢，强健的虫颌以及一条生满剃刀般锋利尖刺的长尾巴。某些个体带着的勾矛可以在触及之时迅速向敌人散播冰冷的无助感。

## 小魔鬼 Imp

诸下层位面中都可以看到小魔鬼的踪迹。它们常常为其地狱主人跑腿，或是担任密探以及误导拦截凡人等工作。小魔鬼自豪于自己可为魔鬼主子担任几乎任何种类的工作，但其工作往往无法实现满意的速度与效率。

小魔鬼可以随意变为动物的形态，而其通常的自然形态为一只小巧的红皮肤类人生物，身上还长着带刺的尾巴、小犄角以及皮质翅膀。此外，它还会在隐形时以毒刺发动攻击。

**变体：召唤魔鬼 Devil Summoning**

某些魔鬼拥有一项动作项，以允许其召唤其他魔鬼。

***召唤魔鬼 Summon Demon（1/日）***。该魔鬼自行选择所召唤项目，并施行魔法进行召唤。

- 一只猬魔 barbed devil 有 30%几率召唤另一只猬魔。
- 一只须魔 bearded devil 有 30%几率召唤另一个一只须魔。
- 一只骨魔 bone devil 有 40%几率召唤 2d6 的棘魔或另一只一只骨魔。
- 一只欲魔 erinyes 有 50%几率召唤 3d6 的棘魔，1d6 的须魔或另一只欲魔。
- 一只角魔 horned devil 有 30%几率召唤另一只角魔。
- 一只冰魔 ice devil 有 60%几率召唤另一只冰魔。
- 一只深狱炼魔 pit fiend 可以召唤 2d4 的须魔，1d4 的猬魔亦或一只欲魔。

成功召唤来的魔鬼出现在召唤者身边 60 尺范围内一处未被占据的空间，并作为召唤者的盟友进行行动。应召的魔鬼不能再召唤其他魔鬼，并持续存在 1 分钟，或者直至召唤者或其本身死亡。召唤者可以用一个动作解除魔鬼的召唤。

## 劣魔 Lemure

当凡人灵魂受邪恶扭曲并被永远放逐与九狱时变唤起为一只劣魔。作为最低级种类的魔鬼，劣魔外形不一而且并不稳定，它们会一直遭受痛苦折磨直至其被晋升为更高阶的魔鬼，通常即是晋升为小魔鬼。

劣魔的外形是一堆熔融状态的血肉，模糊的呈现出类人生物的头与躯干。其脸上永远变换着各种痛苦的标签，虚弱的嘴巴一直咕哝着什么却无法说清任何话语。

## 深狱炼魔 Pit Fiend

身为大多数魔鬼中毋庸置疑的霸主，深狱炼魔跟随在大公与女大公们鞍前马后为其效力。这些强大的魔鬼是九狱中的将军，带领着地狱军团投身战场。

由于优越性与权力的膨胀，深狱炼魔们成为了地狱国度中风格怪异的一群上层阶级。这些专横跋扈又控制欲强的暴君时刻谋划着如何铲除那些妨碍其满足欲望的事物，并以同样方式经营着九狱中错综复杂的危险政治。

深狱炼魔是长着鞭状尾巴与披身巨翼的庞然怪物。其身上长满装甲般的鳞片，血盆大口的利齿上滴落的毒液甚至可以放到最强大的凡间生物。深狱炼魔在战场上无所畏惧，它们挑选最强大的敌人与其单独对战以彰显其霸道，其傲慢也使其绝不接受任何失败的可能。

## 棘魔 Spined Devil（斯皮纳魔 Spinagon）

比其他魔鬼体型更小的斯皮纳魔通常都是担当上位魔鬼和大魔鬼的信使或密探。它们是九狱的耳目，但就连邪魔们也轻视棘魔的羸弱而对其不予尊重。

棘魔的身躯与尾巴长满棘刺，它还可以将这些棘刺从尾巴射出以用作远程攻击手段。射出的棘刺受到猛烈冲击时还会爆发成烈焰造成伤害。

进行送信或搜集情报工作的工作外，棘魔还会在地狱军团中作为空中远程火力服役。它们集结在一起以火力压制敌人弥补其弱点，但仍难以掩盖其懦弱的天性。尽管棘魔们都渴望得到晋升与权力，但它们在面对战斗时还是会更倾向于迅速逃命。

**变体：小魔鬼魔宠 Imp Familiar**

小魔鬼时常会担任凡人施法者的侍者，或是充当顾问、密探或是魔宠等角色。小魔鬼会敦促其主人施行邪恶行径，以期最后将这个凡人的灵魂作为奖励据为己有。小魔鬼对其主人往往会表现出非同一般的忠诚，而在主人受到威胁时也会表现出相当的危险性。某些这类小魔鬼拥有以下特质。

***魔宠 Familiar***。小魔鬼可以作为魔宠服侍另一个生物，它与其主人之间将建立一个心灵感应的链接。链接完成后，当两者距离在 1 里范围内时，其主人可以分享小魔鬼的各种感官。当小魔鬼在其主人 10 尺范围内时，其主人可以享有小魔鬼的魔法抗性特质。如果其主人违反契约，小魔鬼可以即时结束其魔宠服务，并中断相应的心灵感应链接。



# 猬魔 Barbed Devil

*中型邪魔（魔鬼），守序邪恶*

**AC**：15（天生护甲）
**HP**：110（13d8+52）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 16（+3） | 敏捷 17（+3） | 体质 18（+4） |
| 智力 12（+1） | 感知 14（+2） | 魅力 14（+2） |

**豁免**：力量+3，体质+7，感知+5，魅力+5
**技能**：欺瞒+5，洞悉+5，察觉+8
**伤害抗性**：冷冻，非魔法攻击、非银质武器的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：火焰，毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 18
**语言**：炼狱语，心灵感应 120 尺
**挑战等级**：5（1,800 XP）

***猬皮 Barbed Hide。***猬魔在其每个自己回合开始时对所有受其擒抱的生物造成 5（1d10）的穿刺伤害。

***魔鬼视界 Devil's Sight。***魔法黑暗不会阻碍魔鬼的黑暗视觉。

***魔法抗性 Magic Resistance。***该魔鬼对抗法术和其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

## 动作

***多重攻击 Multiattack。***猬魔发动三次武器攻击：一次尾击，两次爪击。或者它也可以使用两次投掷烈焰。

***爪击 Claw。****近战武器攻击*：命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：6（1d6+3）的穿刺伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击*：命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：10（2d6+3）的穿刺伤害。

***投掷烈焰 Hurl Flame。****远程法术攻击*：命中+5，射程 150 尺，单一目标。*伤害*：10（3d6）的火焰伤害。火焰将点燃所有未被着装或携带的可燃物件。



# 须魔 Bearded Devil

*中型邪魔（魔鬼），守序邪恶*

**AC**：13（天生护甲）
**HP**：52（8d8+16）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 16（+3） | 敏捷 15（+5） | 体质 15（+2） |
| 智力 9（-1） | 感知 11（+0） | 魅力 11（+0） |

**豁免**：力量+5，体质+4，感知+2
**伤害抗性**：冷冻，非魔法攻击、非银质武器的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：火焰，毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 10
**语言**：炼狱语，心灵感应 120 尺
**挑战等级**：3（700 XP）

***魔鬼视界 Devil's Sight。***魔法黑暗不会阻碍魔鬼的黑暗视觉。

***魔法抗性 Magic Resistance。***该魔鬼对抗法术和其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

***坚定 Steadfast。***该魔鬼在其周边 30 尺范围内能看到盟友生物时不会陷入恐慌。

## 动作

***多重打击 Multiattack。***须魔发动两次攻击：一次须刺，一次大砍刀。

***须刺 Beard。****近战武器攻击*：命中+5，触及 5 尺，单一生物。*伤害*：6（1d8+2）的穿刺伤害。目标必须进行一次 DC 12 的体质豁免，豁免失败则中毒 1 分钟。以该方式中毒的目标不能恢复生命值。目标可以在每个其自己回合结束时再进一次该豁免，豁免成功则终止该效应。

***大砍刀 Glaive。****近战武器攻击*：命中+5，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：8（1d10+3）的挥砍伤害。如果目标是一个生物（不死生物或构装生物除外），则其必须进行一次 DC 12 的体质豁免。豁免失败者将因该魔性伤口在每个其自己回合开始时失去 5（1d10）的生命值。该魔鬼每次以本攻击命中带着该伤口的生物时，伤口造成的伤害就提高 5（1d10）。任何生物都可以用一个动作进行一次 DC 12 的智力（医药）检定以为伤口止血。目标接受魔法治疗时也可以使该伤口愈合。



**变体：骨魔钩镰兵 Bone Devil Polearm**

某些骨魔拥有以下的动作项。

***多重攻击 Multiattack***。骨魔发动两次攻击：一次钩镰攻击，一次尾刺攻击。

***钩镰 Hooked Polearm***。*近战武器攻击：*命中+8，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*17（2d12+4）的穿刺伤害。如果目标是一巨型更小体型的生物，则目标被擒抱（挣脱 DC 14）。直至擒抱结束前，该魔鬼不能用其钩镰攻击其他目标。

## 骨魔 Bone Devil

*大型邪魔（魔鬼），守序邪恶*

---

AC：19（天生护甲）
HP：142（15d10+60）
速度：40 尺，飞行 40 尺

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 16（+3） | 18（+4） | 13（+1） | 14（+2） | 16（+3） |

---

豁免：智力+5，感知+6，魅力+7
技能：欺瞒+7，洞悉+6
伤害抗性：冷冻，非魔法攻击、非银质武器的钝击、穿刺、挥砍
伤害免疫：火焰，毒素
状态免疫：毒素
感官：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 12
语言：炼狱语，心灵感应 120 尺
挑战等级：9（5,000 XP）

---

***魔鬼视界 Devil's Sight***。魔法黑暗不会阻碍魔鬼的黑暗视觉。

***魔法抗性 Magic Resistance***。该魔鬼对抗法术和其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。骨魔发动三次攻击：两次爪击，一次钉刺攻击。

***爪击 Claw***。*近战武器攻击：*命中+8，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*8（1d8+4）的挥砍伤害。

***钉刺 Sting***。*近战武器攻击：*命中+8，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*13（2d8+4）的穿刺伤害，外加 17（5d6）的毒素伤害。目标必须进行一次 DC 14 的体质豁免，豁免失败则中毒 1 分钟。该目标可以在每个其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则结束其身上的效应。



## 链魔 Chain Devil

*中型邪魔（魔鬼），守序邪恶*

AC：16（天生护甲）
HP：85（10d8+40）
速度：30 尺

力量 18（+4） 敏捷 15（+2） 体质 18（+4）
智力 11（+0） 感知 12（+1） 魅力 14（+2）

豁免：体质+7，感知+4，魅力+5
伤害抗性：冷冻，非魔法攻击、非银质武器的钝击、穿刺、挥砍
伤害免疫：火焰，毒素
状态免疫：中毒
感官：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 11
语言：炼狱语，心灵感应 120 尺
挑战等级：8（3,900XP）

***魔鬼视界 Devil's Sight*。**魔法黑暗不会阻碍魔鬼的黑暗视觉。

***魔法抗性 Magic Resistance*。**该魔鬼对抗法术和其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack*。**该魔鬼发动两次链击。

***链击 Chain*。***近战武器攻击：*命中+8，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的挥砍伤害。如果该魔鬼没擒抱其他目标，则该目标被擒抱（挣脱 DC 14）。直至擒抱结束，该目标在每个其自己回合开始时受到 7（2d6）的穿刺伤害。

***活化魔链 Animate Chains（长休或短休后充能）*。**该魔鬼周边 60 尺内它能看到的至多四条链条魔法般的长出带刃的弯钩，并在链魔的控制下活化。这些链条必须未被着装或携带。

每个被活化的链条视为一个物件，其拥有 AC20，20 点生命值，穿刺伤害抗性并且免疫心灵伤害与雷鸣伤害。当该魔鬼在其自己回合使用多重攻击，它可以用每个活化链条发动一次额外链击攻击。活化链条可以独立擒抱一个生物，但无法再擒抱的同时再发动攻击。活化链条生命值降为 0 时，或者该莫非陷入失能或死亡时，该链条将恢复其无生命的状况。

### 反应

***不安面具 Unnerving Mask*。**该魔鬼周边 30 尺内它能看见的一个生物开始其回合时，该魔鬼可以制造一个对方已故爱人或其仇敌的幻象。如果该生物可以看到该魔鬼，则它必须进行一次 DC 14 的感知豁免。豁免失败者将陷入恐慌，直至其回合结束。

*“它们以剑为生，又为剑而死。它们满溢的愤怒甚至盖过其美貌。”*

*——摘自《秽暗之书 The Book of Vile Darkness》*



**变体：纠缠绳 Rope of Entanglement**

某些欲魔持有一件*纠缠绳 rope of entanglement*（详见*《城主指南》*）。这样的欲魔使用其多重攻击时，可以用纠缠绳取代两次攻击。

## 欲魔 Erinyes

*中型邪魔（魔鬼），守序邪恶*

**AC**：18（板甲）
**HP**：153（18d8+72）
**速度**：30 尺，飞行 60 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 16（+3） | 18（+4） | 14（+2） | 14（+2） | 18（+4） |

**豁免**：敏捷+7，体质+8，感知+6，魅力+8
**伤害抗性**：冷冻，非魔法攻击、非银质武器的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：火焰，毒素
**状态免疫**：毒素
**感官**：真实视觉 120 尺，被动察觉 12
**语言**：炼狱语，心灵感应 120 尺
**挑战等级**：12（8,400 XP）

***地狱武器 Hellish Weapons。***欲魔的武器攻击视为魔法攻击，并且在命中时额外造成 13（3d8）的毒素伤害（已包含在动作项）。

***魔法抗性 Magic Resistance。***欲魔对抗法术和其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

### 动作

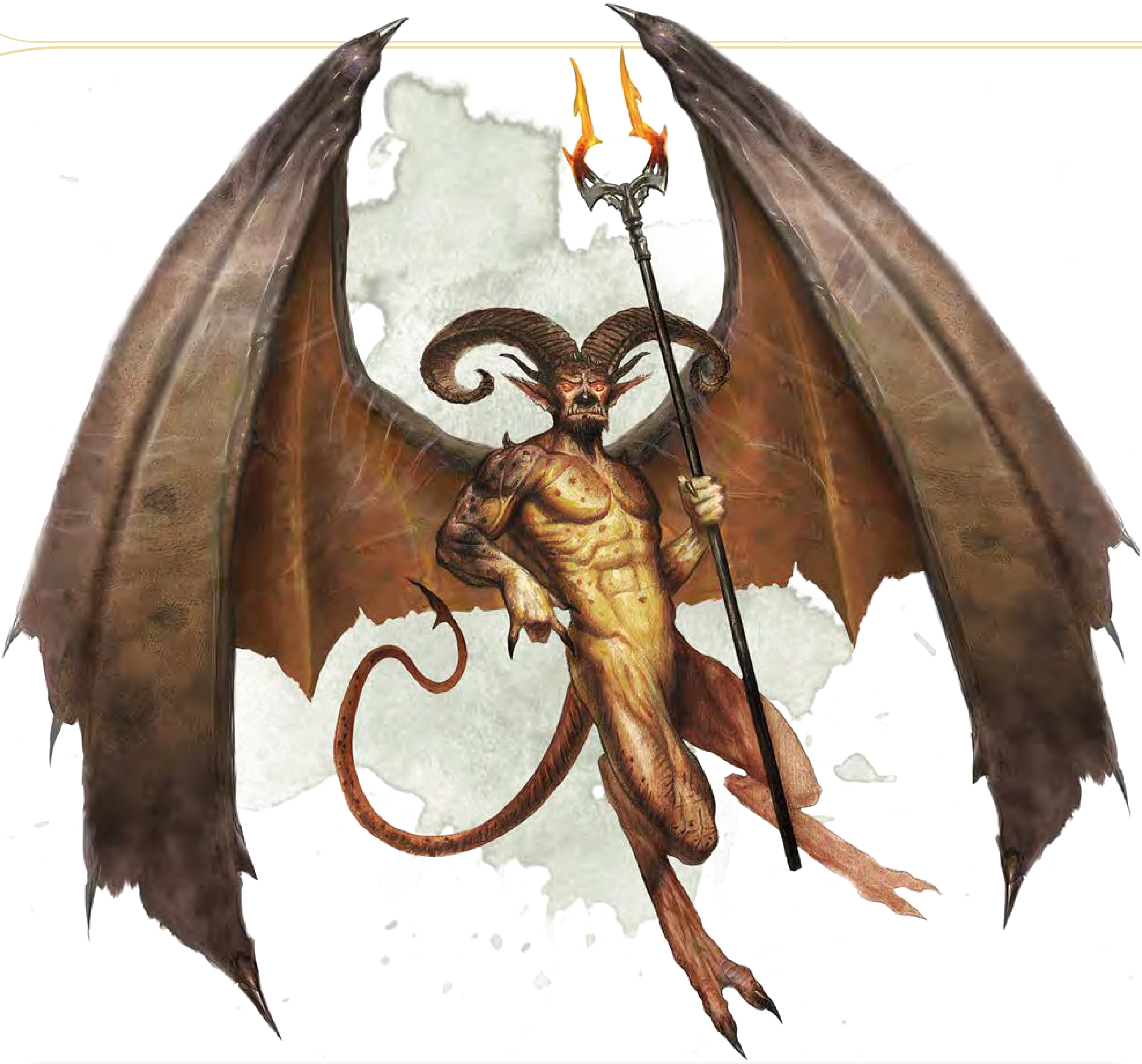
***多重攻击 Multiattack。***欲魔发动三次攻击。

***长剑 Longsword。****近战武器攻击：*命中+8，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*8（1d8+4）的挥砍伤害，或双手持用时 9（1d10+4）的挥砍伤害，外加 13（3d8）的毒素伤害。

***长弓 Longbow。****远程武器攻击：*命中+7，射程 150/600 尺，单一目标。*伤害：*7（1d8+3）的穿刺伤害，外加 13（3d8）的毒素伤害。目标必须进行一次 DC 14 的体质豁免，豁免失败则陷入中毒。中毒状态将持续至该目标被*次级复原术 lesser restoration* 或类似的法术治愈。

### 反应

***格挡 Parry。***一次近战武器攻击命中欲魔时其 AC 加上 4。欲魔必须可以看见攻击者且必须正持用一件近战武器。



## 角魔 Horned Devil

*大型邪魔（魔鬼），守序邪恶*

AC：18（天生护甲）
HP：178（17d10+85）
速度：20 尺，飞行 60 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 22（+6） | 敏捷 17（+3） | 体质 21（+5） |
| 智力 12（+1） | 感知 16（+3） | 魅力 17（+3） |

豁免：力量+10，敏捷+7，感知+7，魅力+7
伤害抗性：冷冻，非魔法攻击、非银质武器的钝击、穿刺、挥砍
伤害免疫：火焰，毒素
状态免疫：中毒
感官：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 13
语言：炼狱语，心灵感应 120 尺
挑战等级：11（7,200 XP）

***魔鬼视界 Devil's Sight。***魔法黑暗不会阻碍该魔鬼的黑暗视觉。

***魔法抗性 Magic Resistance。***该魔鬼对抗法术和其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***角魔发动三次攻击：两次叉刺，一次尾击。它可以用投掷烈焰取代任一次近战攻击。

***叉刺 Fork。****近战武器攻击：*命中+10，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*15（2d8+6）的穿刺伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击：*命中+10，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*10（1d8+6）的穿刺伤害。如果目标是一个生物（不死生物或构装生物除外），则其必须进行一次 DC 17 的体质豁免。豁免失败者将因该魔性伤口在每个其自己回合开始时失去 10（3d6）的生命值。该魔鬼每次以本攻击命中带着该伤口的生物时，伤口造成的伤害就提高 10（3d6）。任何生物都可以用一个动作进行一次 DC 12 的智力（医药）检定以为伤口止血。目标接受魔法治疗时也可以使该伤口愈合。

***投掷烈焰 Hurl Flame。****远程法术攻击：*命中+7，射程 150 尺，单一目标。*伤害：*14（4d6）的火焰伤害。火焰将点燃所有未被着装或携带的可燃物件。



### 变体：冰魔矛兵 Ice Devil Spear

某些冰魔具有下列动作项。

***多重攻击 Multiattack。***冰魔发动两次攻击：一次冰矛和一次尾击。

***冰矛 Ice Spear。****近战武器攻击：*命中+10，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*14（2d8+5）的穿刺伤害，外加 10（3d6）的冷冻伤害。如果目标是一个生物，则其必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则在 1 分钟时间里速度下降 10 尺，该目标可以在自己的回合里执行行动作或附赠动作，但只能两者选择执行其一，并且不能执行反应。目标可以在自己回合结束时在进行一次该豁免，豁免成功则终止其身上的效应。

## 冰魔 Ice Devil

*大型邪魔（魔鬼），守序邪恶*

---

**AC**：18（天生护甲）
**HP**：180（19d10+76）
**速度**：40 尺

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 21（+5） | 14（+2） | 18（+4） | 18（+4） | 15（+2） | 18（+4） |

---

**豁免**：敏捷+7，体质+9，感知+7，魅力+9
**伤害抗性**：非魔法攻击、非银质武器的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：冷冻，火焰，毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 12
**语言**：炼狱语，心灵感应 120 尺
**挑战等级**：14（11,500 XP）

---

***魔鬼视界 Devil's Sight。***魔法黑暗不会阻碍魔鬼的黑暗视觉。

***魔法抗性 Magic Resistance。***魔鬼对抗法术和其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***冰魔发动三次攻击：一次啃咬，一次爪击，一次尾击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+10，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*12（2d6+5）的穿刺伤害，外加 10（3d6）的冷冻伤害。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+10，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（2d4+5）的挥砍伤害，外加 10（3d6）的冷冻伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击：*命中+10，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*12（2d6+5）的钝击伤害，外加 10（3d6）的冷冻伤害。

***冰墙 Wall of Ice（充能 6）。***冰魔在其周边 60 尺内一处它能看见的固体表面上以魔法创造一堵不透明的冰墙。冰墙有厚 1 尺，至多 30 尺长 10 尺高，或者形成一个直径至多 20 尺的半球体。

冰墙出现的时候，在其出现位置的每个生物都被以最短的路径推开。除非陷入失能，否则该生物可以选择在冰墙的哪一侧落地。目标还必须进行一次 DC 17 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 35（10d6）的冷冻伤害，豁免成功则伤害减半。

冰墙会在冰魔死亡或陷入失能前持续存在 1 分钟。冰墙会受到伤害或者被凿穿。每 10 尺区域的冰墙拥有 AC5，HP 点生命值，火焰伤害易伤，强酸、冷冻、黯蚀、毒素与心灵伤害免疫。被破坏的冰墙区域会留下一片极寒冻气之后消失。任何生物在一回合内移动穿过冻气区域并在其内停留时，不论其是否自愿，该生物都必须进一次 DC 17 的体质豁免，豁免失败则受到 17（5d6）的冷冻伤害，豁免成功则伤害减半。冻气会在整个冰墙消失时与其他部分一同消失。



## 小魔鬼 Imp

*微型邪魔（魔鬼，变形生物），守序邪恶*

AC：13
HP：10（3d4+3）
速度：20 尺，飞行 40 尺

| 力量 6（-2） | 敏捷 17（+3） | 体质 13（+1） |
|---|---|---|
| 智力 11（+0） | 感知 12（+1） | 魅力 14（+2） |

技能：欺瞒+4，洞悉+3，游说+4，隐匿+5
伤害抗性：冷冻，非魔法攻击、非银质武器的钝击、穿刺、挥砍
伤害免疫：火焰，毒素
状态免疫：中毒
感官：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 11
语言：炼狱语，通用语
挑战等级：1（200 XP）

***变形生物 Shapechanger*。**小魔鬼可以用一个动作变形为一只野兽的相仿形态。可选野兽形态有三种：老鼠 rat（速度 20 尺），渡鸦 raven（速度 20 尺，飞行 60 尺），蜘蛛 spider（速度 20 尺，攀爬 20 尺）。它也同样可以用该动作恢复其真实形态。除速度外，它的所有数据均不会发生改变，其随身着装与携带的装备不会随变形发生变化。在死亡时，小魔鬼将恢复其真实形态。

***魔鬼视界 Devil's Sight*。**魔法黑暗不会阻碍魔鬼的黑暗视觉。

***魔法抗性 Magic Resistance*。**小魔鬼对抗法术和魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

### 动作

***钉刺 Sting（野兽形态为啃咬 Bite）*。***近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d4+3）的穿刺伤害，目标必须进行一次 DC 11 的体质豁免，豁免失败则受到 10（3d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

***隐形 Invisiblity*。**小魔鬼使用魔法隐去身形，效果持续到它发动攻击或其专注被打断（如同专注于法术）。其着装和携带的装备将一同进入隐形状态。



## 劣魔 Lemure

*中型邪魔（魔鬼），守序邪恶*

AC：7
HP：13（3d8）
速度：15 尺

| 力量 10（+0） | 敏捷 5（-3） | 体质 11（+0） |
|---|---|---|
| 智力 1（-5） | 感知 11（+0） | 魅力 3（-4） |

伤害抗性：冷冻
伤害免疫：火焰，毒素
状态免疫：魅惑，恐慌，中毒
感官：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 10
语言：懂炼狱语但不会说
挑战等级：0（10 XP）

***魔鬼视界 Devil's Sight*。**魔法黑暗不会阻碍魔鬼的黑暗视觉。

***魔法抗性 Magic Resistance*。**魔鬼对抗法术和其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

### 动作

***拳击 Fist*。***近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*2（1d4）的钝击伤害。



*“你那受战乱蹂躏的王国充满了堕落，其内的人民因饥饿与纷争相继死去。他们渴望一个新的领袖——某个带着领导力与勇气前来结束这场骚乱与痛楚的人。你，可以成为这个人！”*

*——深狱炼魔，西罗巴尔 Herobaal*

## 深狱炼魔 Pit Fiend

*大型邪魔（魔鬼），守序邪恶*

**AC**：19（天生护甲）
**HP**：300（24d10+168）
**速度**：30 尺，飞行 60 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 26（+8） | 14（+2） | 24（+2） |

| 智力 | 感知 | 体质 |
|---|---|---|
| 22（+6） | 18（+4） | 24（+7） |

**豁免**：敏捷+8，体质+13，感知+10
**伤害抗性**：冷冻，非魔法攻击、非银质武器的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：火焰，毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：真实视觉 120 尺，被动察觉 14
**语言**：炼狱语，心灵感应 120 尺
**挑战等级**：20（25,000 XP）

***惊恐灵光 Fear Aura***。除非深狱炼魔失能，否则任何在深狱炼魔周边 20 尺内开始其回合的敌对生物必须进行一次 DC 20 的感知豁免。豁免失败者将陷入恐慌直至该目标下一回合开始。豁免成功则该生物在随后 24 小时时间里免疫该深狱炼魔的恐惧光环。

***魔法抗性 Magic Resistance***。该魔鬼对抗法术和其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

***魔法武器 Magic Weapons***。深狱炼魔的武器攻击为魔法攻击。

***天生施法 Innate Spellcasting***。深狱炼魔天生施法的关键属性为魅力（豁免 DC 21）。它天生可施展以下法术而不需要任何相应的材料成分：

随意：*侦察魔法 Detect Magic*，*火球术 Fireball*
每项 3/日：*怪物定身术 hold monster*，*火墙术 wall of fire*

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。深狱炼魔发动 4 次攻击：一次啃咬，一次爪击，一次用硬头锤，一次用尾击。

***啃咬 Bite***。*近战武器攻击*：命中+14，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：22（4d6+8）的穿刺伤害。目标必须进行一次 DC 21 的体质检定，豁免失败则陷入中毒。以该方式中毒的目标不能恢复生命值，且在每个其自己回合开始时受到 21（6d6）的毒素伤害。该中毒目标可以在每个其自己回合结束时在进行一次该豁免，豁免成功则终止其中毒效应。

***爪击 Claw***。*近战武器攻击*：命中+14，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：17（2d8+8）的挥砍伤害。

***硬头锤 Mace***。*近战武器攻击*：命中+14，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：15（2d6+8）的钝击伤害，外加 21（6d6）的火焰伤害。

***尾击 Tail***。*近战武器攻击*：命中+14，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：24（3d10+8）的钝击伤害。



*“飞吧，我的小可爱们，飞啊！飞！”*

*——福莱格索斯 Phlegethos 的大公菲尔娜 Fierna 在指挥她的棘魔军团时如是说*

## 棘魔 Spined Devil

*小型邪魔（魔鬼），守序邪恶*

**AC**：**13（天生护甲）**

**HP**：**22（5d6+5）**

**速度**：**20 尺，飞行 40 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 10（+0） | 敏捷 15（+2） | 体质 12（+1） |
| 智力 11（+0） | 感知 14（+2） | 魅力 8（-1） |

**伤害抗性**：冷冻，非魔法攻击、非银质武器的钝击、穿刺、挥砍

**伤害免疫**：火焰，毒素

**状态免疫**：中毒

**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 12

**语言**：炼狱语，心灵感应 120 尺

**挑战等级**：**2（450 XP）**

***魔鬼视界 Devil's Sight***。魔法黑暗不会阻碍魔鬼的黑暗视觉。

***飞掠 Flyby***。该魔鬼以飞行离开敌人的触及范围时不会引发对方的借机攻击。

***有限棘刺 Limited Spines***。该魔鬼拥有 12 根尾刺。这些棘刺用掉后可以在完成一次长休后恢复。

***魔法抗性 Magic Resistance***。该魔鬼对抗法术和其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。棘魔发动两次攻击：一次啃咬，一次叉击。或者两次次都使用尾刺攻击。

***啃咬 Bite***。*近战武器攻击*：命中+2，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：5（2d4）的挥砍伤害。

***叉击 Fork***。*近战武器攻击*：命中+2，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：3（1d6）的穿刺伤害。

***尾刺 Tail Spine***。*远程武器攻击*：命中+4，射程 20/80 尺，单一目标。*伤害*：4（1d4+2）穿刺伤害外加 3（1d6）火焰伤害。



# 恐龙 Dinosaurs

恐龙或远古巨兽们 behemoths 几乎是世上最古老的爬行动物。肉食性恐龙是残忍而又自私的猎人。草食性恐龙没有太多攻击性，不过它们会为了保护幼崽而奋起反击。

各种恐龙长着各异的体形体态。其中大多体色单调，当然也有少数品种绚丽多彩如鸟类一样。恐龙漫步在崎岖偏远而人迹罕至之地。诸如大山腹地的峡谷，难以接近的高原，热带岛屿或是深远的沼泽地区中。

## 异龙 Allosaurus

异龙是一种以巨大体型和恐怖力量配以迅捷速度的掠食者。异龙能够在开阔地形夹击任何猎物，并用爪子将对方掀倒。

## 甲龙 Ankylosaurus

厚重的甲壳保护着食草甲龙的身体。此外，甲龙还会用长着巨大重锤的尾巴来应对掠食者。甲龙的某些种类还长着尖刺状的尾巴，并以穿刺伤害取代原本的钝击伤害。

## 蛇颈龙 Plesiosaurus

蛇颈龙是一种长着强壮脚蹼，紧凑身躯的海生恐龙。富有掠夺性和侵略性的蛇颈龙会袭击所遇到的任何生物。蛇颈龙灵活的脖子可以长至三倍体长，这使得蛇颈龙可以向任何方向进行强有力的啃咬。

## 翼龙 Pteranodon

这些飞行蜥蜴拥有 15 尺到 20 尺的翼展并能以极小的角度向海面的猎物发动俯冲。而翼龙善于把握机会，且乐于袭击任何看起来能下肚的生物。翼龙没有牙齿，但会用尖长的喙碎猎物，然后整块吞下。

## 三角龙 Triceratops

作为食草恐龙中最有攻击性的一种，三角龙有着一个均匀而坚固的盾牌状头盖骨。其身怀的巨大犄角和恐怖速度，使之可以刺穿并践踏任何潜在的猎食者。

## 雷克斯暴龙 Tyrannosaurus Rex

这种凶暴的掠食者令所有在其领地里的生物感到恐惧。尽管暴龙体型巨大而且偏胖，但是它依然非常键跑。暴龙会追逐任何它觉得可以吃掉的生物。于此同时，只有极少数生物不在暴龙的菜单上。当没有足够食物的时候，暴龙以腐肉和任何接近腐肉的小型动物维生。

## 异龙 Allosaurus

*大型野兽，无阵营*

**AC：13（天生护甲）**
**HP：51（6d10+18）**
**速度：60 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 19（+4） | 敏捷 13（+1） | 体质 17（+3） |
| 智力 2（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 5（-3） |

**技能：察觉+5**
**感官：被动察觉 15**
**语言：—**
**挑战等级：2（450 XP）**

***猛扑 Pounce。*** 如果异龙向目标直线移动至少 30 尺，并在同一回合对其发动爪击攻击且命中该目标，则目标必须进行一次 DC 13 的力量豁免，豁免失败者将应击倒地。如果目标陷入倒地，则异龙可以用一个附赠动作对目标发动一次啃咬攻击。

### 动作

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 15（2d10+4）的穿刺伤害。

***爪击 Claw。*** *近战武器攻击：* 命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 8（1d8+4）的挥砍伤害。

## 甲龙 Ankylosaurus

*巨型野兽，无阵营*

**AC：15（天生护甲）**
**HP：68（8d12+16）**
**速度：30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 19（+4） | 敏捷 11（+0） | 体质 15（+2） |
| 智力 2（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 5（-3） |

**感官：被动察觉 11**
**语言：—**
**挑战等级：3（700 XP）**

### 动作

***尾击 Tail。*** *近战武器攻击：* 命中+7，触及 10 尺，单一目标。*伤害：* 18（4d6+4）的钝击伤害。如果目标是一个生物，则目标必须进行一次 DC 14 的力量豁免，豁免失败则应击倒地。



## 蛇颈龙 Plesiosaurus

*大型野兽，无阵营*

**AC：** 13（天生护甲）
**HP：** 68（8d10+24）
**速度：** 20 尺，游泳 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 15（+2） | 体质 16（+3） |
| 智力 2（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 5（-3） |

**技能：** 察觉+3，隐匿+4
**感官：** 被动察觉 13
**语言：** —
**挑战等级：** 2（450 XP）

***屏息 Hold Breath。*** 蛇颈龙可以憋气 1 小时。

### 动作

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+6，触及 10 尺，单一目标。*伤害：* 14（3d6+4）的穿刺攻击。

## 三角龙 Triceratops

*巨型野兽，无阵营*

**AC：** 13（天生护甲）
**HP：** 95（10d12+30）
**速度：** 50 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 22（+6） | 敏捷 9（-1） | 体质 17（+3） |
| 智力 2（-4） | 感知 11（+0） | 魅力 5（-3） |

**感官：** 被动察觉 10
**语言：** —
**挑战等级：** 5（1,800 XP）

***践踏冲锋 Trampling Charge。*** 如果三角龙向目标直线移动至少 20 尺，并在同一回合对其发动顶撞攻击且命中。则目标必须进行一次 DC 13 的力量豁免，豁免失败则应击倒地。如果目标陷入倒地，则三角龙可以用一个附赠动作对目标发动一次践踏攻击。

### 动作

***顶撞 Gore。*** *近战武器攻击：* 命中+9，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 24（4d8+6）的穿刺伤害。

***践踏 Stomp。*** *近战武器攻击：* 命中+9，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 22（3d10+6）的钝击伤害。

## 翼龙 Pteranodon

*中型野兽，无阵营*

**AC：** 13（天生护甲）
**HP：** 13（3d8）
**速度：** 10 尺，飞行 60 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 12（+1） | 敏捷 15（+2） | 体质 10（+0） |
| 智力 2（-4） | 感知 9（-1） | 魅力 5（-3） |

**技能：** 察觉+1
**感官：** 被动察觉 11
**语言：** —
**挑战等级：** 1/4（50 XP）

***飞掠 Flyby。*** 翼龙以飞行离开敌人的触及范围时不会引发对方的借机攻击。

### 动作

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 6（2d4+1）的穿刺伤害。

## 雷克斯暴龙 Tyrannosaurus Rex

*巨型野兽，无阵营*

**AC：** 13（天生护甲）
**HP：** 136（13d12+52）
**速度：** 50 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 25（+7） | 敏捷 10（+0） | 体质 19（+4） |
| 智力 2（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 9（-1） |

**技能：** 察觉+4
**感官：** 被动察觉 14
**语言：** —
**挑战等级：** 8（3,900 XP）

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 暴龙发动两次攻击：一次啃咬，一次尾击。两次攻击必须制定不同目标。

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+10，触及 10 尺，单一目标。*伤害：* 33（4d12+7）的刺穿伤害。如果目标为一个中型或更小体型的生物，则目标被擒抱（挣脱 DC 17）。被擒抱期间该目标陷入束缚状态，且暴龙不能啃咬其他目标。

***尾击 Tail。*** *近战武器攻击：* 命中+10，触及 10 尺，单一目标。*伤害：* 20（3d8+7）的钝击伤害。



# 移位兽 Displacer Beast

这种掠食巨兽得名于其能力，即它可以通过偏移光线，使自身的影像移位到真实位置的数尺外。移位兽形似一身光亮蓝黑毛皮的大猫，然而它的六条腿以及肩膀位置伸出的两条末端扁平带刺的触须则彰显其异界起源。移位兽的眼中闪烁的可怕恶意，即使在它死后仍然存在。

***哀怒起源 Unseelie Origins。***移位兽一度野生于妖精荒野的暮光中，直至被哀怒廷 Unseelie Court 捕获并驯养。王廷勇士们秘密培育这种野兽，增强它们凶猛的捕猎天性，以用来狩猎独角兽 unicorns、飞马 pegasi 和其它珍禽异兽。然而，没过多久移位兽就凭着狡猾逃离了主人的控制。

移位兽在妖精荒野里自由地繁衍生息，很快便引起了喜乐廷 Seelie Court 的注意。妖精猎手在其闪现犬 blink dog 同伴的协助下将移位兽们驱赶到了妖精荒野的边境，并使很多移位兽从该出进入了物质位面中。时至今日，移位兽和闪现犬们还会见面就会互相攻击。

***乐于杀戮 Love of the Kill。***移位兽猎杀猎物通常是为了果腹，但有时也仅仅是处于消遣。即使不饿的时候，它们也会寻找猎物玩弄以自娱自乐，直到饿了再进食。猎物被其触须杀死后，尸体会被移位兽拖到僻静不受打扰的地方安心享用。

移位兽会以独行或是小集群合作的模式进行狩猎，以发挥其伏击技巧。一只移位兽会先攻击然后撤退，进而把猎物引入茂密的树林交给其中埋伏的同伴。在商道附近的移位兽群会记得商队经过的频率和日程，并据此设伏袭击这些商队。

***珍贵的护卫和宠物 Prized Guards and Pets。***邪恶的智慧生物喜欢将移位兽养作宠物，前提是其必须向移位兽表面此举有利可图。移位兽也会为某些著名人物守卫宝库，或是为其担任保镖等工作。

## 移位兽 Displacer Beast

*大型怪兽，守序邪恶*

**AC：** 13（天生护甲）
**HP：** 85（10d10+30）
**速度：** 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 15（+2） | 体质 16（+3） |
| 智力 6（-2） | 感知 12（+1） | 魅力 8（-1） |

**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11
**语言：** —
**挑战等级：** 3（700 XP）

***回避 Avoidance。***移位兽受被指定为某效应目标时，如果效应使其进行的豁免成功后伤害减半，则它豁免成功时不受伤害，豁免失败时伤害减半。

***移位 Displacement。***移位兽投射出一个魔法幻象，使自己看上去位于真实位置附近的另一个位置，并使所有对自己发动的攻击检定具有劣势。移位兽被攻击命中时该特质失效，直至其下一回合结束才再次起效。此外，移位兽陷入失能或速度为 0 时也会导致该特质终止。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***移位兽发动两次触须攻击。

***触须 Tentacle。****近战武器攻击：*命中+6，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*7（1d6+4）的钝击伤害，外加 3（1d6）的穿刺伤害。



# 变形怪 Doppelganger

变形怪是阴险狡诈的变形生物，它们可以变成其他类人生物的外貌，并以误导和伪装等手段来摆脱追踪或置人死地。变形怪十分擅长散播恐惧、怀疑和谎言。由于它们可以伪装成任意种族的任意个体，因而在任何地方和文化中都能发现变形怪的踪迹。

***盗取秘密 Stealing Secrets。***变形怪的模仿形态让其可以混入几乎所有团体或组织中，但这无法让变形怪学会别人的语言、习惯、记忆和个性。因此变形怪经常跟踪或绑架想要假冒的对象以研究其行为，窥探其思想，挖掘其秘密。变形怪可以通过读取生物的表层思想来获知其名字、欲望、恐惧，以及一些零碎的记忆。当变形怪需要在一个长期阴谋中假冒一个特定对象时，它可能会潜伏在对象身边好几星期，以读取对方思想来学习如何逼真地模仿对象的举止和言谈。

## 变形怪 Doppelganger

*中型怪兽（变形生物），绝对中立*

**AC**：14
**HP**：52（8d8+16）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 11（+0） | 敏捷 18（+4） | 体质 14（+2） |
| 智力 11（+0） | 感知 12（+1） | 魅力 14（+2） |

**技能**：欺骗+6，洞悉+3
**状态免疫**：魅惑
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11
**语言**：通用语
**挑战等级**：3（700 XP）

***变形生物 Shapechanger。***变形怪用它的动作变形为一个它曾见过的小型或中型体型的类人生物，或是用该动作恢复其真实形态。除体型外，它的所有数据在每个形态时均相同，其着装和携带的装备也不会随变形发生变化。变形怪死亡时将恢复其真实形态。

***伏击 Ambusher。***战斗开始的第一轮里，变形怪对任何成功受其突袭的生物所发动的攻击检定具有优势。

***突袭打击 Surprise Attack。***变形怪成功突袭一个生物，并在战斗开始的第一轮中攻击命中该生物时，该目标受到额外 10（3d6）的伤害。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***变形怪发动两次近战攻击。

***猛击 Slam。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（1d6+4）的钝击伤害。

***读心 Read Thoughts。***变形怪用魔法读取其 60 尺内一个生物的表层思想。该效应可穿透一些障碍物，但无法穿透 3 尺厚的木质或土质，2 尺厚的石质，2 寸厚的金属质或一薄层的铅板。目标身处该距离内时，变形怪只要保持专注就可以持续阅读思想（如同专注一个法术）。读取目标的思想时，变形怪对该目标进行的感知（洞悉）和魅力（欺骗，威吓，游说）检定具有优势。

***享乐之徒 Hedonistic Swindlers。***变形怪在下手时会通常是单独行动或是以小集群行动。以集群行动时，群体中的各个个体会变形为互相关联的各个不同角色。一个变形怪取代一个被谋杀的商人或贵族时，其它变形怪会根据情况伪装成不同身份，如家庭成员或仆人。然后再一同靠受害者的财富生活。

***调包婴儿 Changelings。***出于懒惰或自私，变形怪们并不会亲自养育后代。它们变作英俊的男性去引诱女性，再让她们独自为其生儿育女。变形怪的小孩看起来与母族的正常孩子无异，而它们直到青春期到来才会发现自己的本质，并因此驱使它们寻找并加入其同类。

# 龙巫妖 Dracolich

再长寿如龙族也终会面临死亡，而许多龙却并不甘心坐以待毙，其中某些个体甚至会接受灌注给自己的死灵能量，并用古老的转化仪式将自己变为强大的不死龙巫妖。只有最自恋的龙会选择这条道路，而它们知道这样做之后将会断绝与一切亲族和龙神的联系。

***超越死亡 Beyond Death。***龙巫妖完成转化后保留其身形和体型，它的皮肤与鳞片枯干贴紧骨骼，或是腐化脱落而剩下一副骸骨。它的眼睛显现如一点光源漂浮于其阴暗的眼窝中，昭示着它饱含恶意的不死意志。

许多龙族个体以毁灭和支配为其邪恶目标，而龙巫妖则比大多数恶龙还要恶毒的渴望统治一切。龙巫妖是聪明而又狠毒的暴君，它们编织策划缜密的肮脏阴谋，并引来贪求力量的侍者。龙巫妖喜欢隐藏自身的存在而在行动与阴影中，是狡猾而富挑战性的敌人。

***龙巫妖命匣 Dracolich Phylacteries。***制造龙巫妖需要被转变的龙通力合作，并由一群魔法师或邪教徒施展特定的仪式。这条龙在仪式中摄入毒酒并立即死亡，再由参与仪式的施法者们将其灵魂捕获，并转移到一枚特殊的宝石中，其功能类似于巫妖的命匣。此后就算这条龙的血肉腐烂殆尽，其存在于宝石的灵魂都可以控制龙骨作行动。

龙巫妖的躯体被破坏时，如果其宝石正处于同一位面中，则其灵魂将回到该宝石中。如果宝石接触了另一条龙的尸体，则龙巫妖的灵魂可以占据这具尸体并成为一个新的龙巫妖。如果该龙巫妖的灵魂宝石被带去另一个位面，而其躯体被摧毁时灵魂将无处可去而只能转生。

## 龙巫妖模板 Dracolich Template

只有远古或者成年的真龙才能转化为龙巫妖。更年幼的龙和同属龙类却非真龙的生物（如伪龙 pseudodragons 或飞龙 wyverns）会无法挺过仪式而导致死亡。由于幽影龙已经近乎完全丧失其物理形态，因此也不能转化为龙巫妖。

成为龙巫妖时，原来的个体会保留下述描述之外的资料数据。这条龙会失去所有在活体形态时才能保有的特质（如水陆两栖 Amphibious）。只要 DM 认为合适，龙巫妖可以保留或者失去其某些或所有的巢穴动作，也可以获取新的巢穴动作。

***种类 Type。***龙巫妖的种类由龙类变为不死生物，它不再需要空气、食物、饮水和睡眠。

***伤害抗性 Damage Resistance。***龙巫妖获得黯蚀伤害的抗性。

***伤害免疫 Damage Immunities。***龙巫妖获得对毒素伤害的免疫，它同样拥有变成龙巫妖之前的免疫资料。

***状态免疫 Condition Immuities。***龙巫妖不会陷入魅惑，恐慌，麻痹或中毒状态，也不会陷入失能状态。

***魔法抗性 Magic Resistance。***龙巫妖对抗法术或其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。



## 成年蓝龙巫妖 Adult Blue Dracolich

*巨型不死生物，守序邪恶*

**AC**：19（天生护甲）
**HP**：225（18d12+108）
**速度**：40 尺，掘穴 30 尺，飞行 80 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 25（+7） | 10（+0） | 23（+6） | 16（+3） | 15（+2） | 19（+4） |

**豁免**：敏捷+5，体质+11，感知+7，魅力+9
**技能**：察觉+12，隐匿+5
**伤害抗性**：黯蚀
**伤害免疫**：闪电，毒素
**状态免疫**：魅惑，力竭，恐惧，麻痹，中毒
**感官**：盲感 60 尺，黑暗视觉 120 尺被动观察 22
**语言**：通用语，龙语
**挑战等级**：17（18,000 XP）

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。***龙巫妖豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

***魔法抗性 Magic Resistance。***龙巫妖对抗法术或其他魔法效应是进行的豁免检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***龙巫妖可以先使用它的骇人威仪。然后发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+12，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*18（2d10+7）的穿刺伤害，外加 5（1d10）的闪电伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+12，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*14（2d6+7）的挥砍伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击：*命中+12，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*16（2d8+7）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence。***龙巫妖指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 18 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该龙巫妖的骇人威仪。

***闪电吐息 Lightning Breath（充能 5~6）。***龙巫妖喷出闪电并覆盖一处 5 尺宽，90 尺长的线状区域。区域内每个生物必须进行一次 DC 20 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 66（12d10）的闪电伤害，豁免成功则伤害减半。

### 传奇动作

龙巫妖有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作项。执行传奇动作时每项只可选择一次，且只能用于另一生物的回合结束时。龙巫妖在它的回合开始时恢复所有耗用的传奇动作数。

**侦查 Detect。**龙巫妖进行一次感知（察觉）检定。
**尾击攻击 Tail Attack。**龙巫妖发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。**龙巫妖挥动其褴褛的翅膀。其身边 10 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 21 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 14（2d6+7）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，该龙巫妖还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

# 幽影龙 Dragon, Shadow

幽影龙是在堕影冥界出生或是在其阴暗边境栖息数年的真龙。某些幽影龙接受了堕影冥界的萧瑟与荒凉，另一些则时刻寻找着返回物质位面的方法，并渴望着将幽影位面的邪恶与黑暗向外散播。

***黑暗门扉 Dark Portals。***连接堕影冥界的传送门常常会出现在一些荒芜的地点或是深邃幽暗的地下洞窟里。在这些地点筑巢的龙有时会发现这些传送门，或是直接发现自己已经被传送到了另一个新地点。一些在巢穴里沉睡了几个月或是几年的远古龙在醒来时会猛然发现自己似乎被无声息的转移至别处，浑然不知自己在睡梦时身边自然形成传送门的存在。

***影中重塑 Recast in Shadow。***转变为幽影龙的过程要经历数年时间，在此过程中这条龙的鳞片逐渐失去光泽直至最后成为黑碳色调。它的翅膀也变成透明质，眼睛则变成黯淡的一滩灰白色。幽影龙发现自己开始厌恶阳光，并且自己在亮光下要比在黑暗中弱。其身处黑暗时将淡化为自己从前身形幽灵般的幽影形式。

龙类的魔法本质吸引着堕影冥界，仿佛是堕影冥界本身渴求着这种巨型爬行动物的力量与威严。堕影冥界还会使其内的住民变得沮丧，因而在该位面长时间停留的生物也会与其不适的氛围同化。一条龙在堕影冥界中度过数月或数年后，也会意识到发生在自己身上的转变，却又无法阻止这种变化。

***回归世界 Back in the World。***幽影龙充盈着堕影冥界的能量，乃至其返回物质位面后也无法消除这种转化。一些幽影龙会去引诱其他凡界的生物随它一起返回堕影冥界，只是这些追随者最后都会被厌倦的幽影龙吞噬殆尽。另一些幽影龙则非常乐于离开堕影冥界，因为它们清楚明白在物质位面可以更快捷的获取财富与力量。

## 幽影龙模板 Shadow Dragon Template

只有真龙才能转变为幽影龙，并且只有它们出生在堕影冥界或者在其内停留若干年才能实现转化。龙巫妖由于已经失去其龙的本质，因而无法转变为幽影龙。



成为幽影龙时，原来的个体会保留下述描述之外的资料数据。只要 DM 认为合适，幽影龙可以保留或者失去其某些或所有的巢穴动作，也可以获取新的巢穴动作。

***伤害抗性 Damage Resistances。***幽影龙获得黯蚀伤害抗性。

***技能熟练项：隐匿 Stralth。***幽影龙进行敏捷（隐匿）检定时使用双倍的熟练加值。

***活体幽影 Living Shadow。***在微光光照或黑暗环境中，幽影龙对力场、心灵、光耀伤害之外的伤害类型具有抗性。

***幽影隐匿 Shadow Stealth。***幽影龙在微光光照或黑暗环境中，可以用一个附赠动作来执行躲藏动作。

***日照敏感 Sunlight Sensitivity。***身处阳光下时，幽影龙的攻击检定，以及依赖视觉进行的感知（察觉）检定具有劣势。

***新动作：啃咬 Bite。***如果原本的龙其啃咬造成强 酸、冷冻、火焰、闪电或毒素伤害，则这些伤害改为黯蚀伤害。

***新动作：幽影吐息 Shadow Breath。***该龙任何造成伤害的吐息武器以黯蚀伤害替代其他伤害类型。当幽影吐息使某个类人生物的生命值降至 0 时，其尸体上将唤起一个不死幽影。在接下来的战斗中，该幽影受幽影龙控制，并紧接在该龙的先攻顺序后行动。

## 幼年幽影红龙 Young Red Shadow Dragon

*大型龙类，混乱邪恶*

**AC**：18（天生护甲）
**HP**：178（17d10+85）
**速度**：40 尺，攀爬 40 尺，飞行 80 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 23（+6） | 敏捷 10（+0） | 体质 21（+5） |
| 智力 14（+2） | 感知 11（+0） | 魅力 19（+4） |

**豁免**：敏捷+4，体质+9，感知+4，魅力+8
**技能**：察觉+8，隐匿+8
**伤害抗性**：黯蚀
**伤害免疫**：火焰
**感官**：盲视 30 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 18
**语言**：通用语，龙语
**挑战等级**：13（10,000 XP）

***活体幽影 Living Shadow。***在微光光照或黑暗环境中，幽影龙对力场、心灵、光耀伤害之外的伤害类型具有抗性。

***幽影隐匿 Shadow Stealth。***幽影龙在微光光照或黑暗环境中，可以用一个附赠动作来执行躲藏动作。

***日照敏感 Sunlight Sensitivity。***身处阳光下时，幽影龙进行的攻击检定，以及依赖视觉进行的感知（察觉）检定具有劣势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***幽影龙发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击

***啃咬 Bite。***近战武器攻击：命中+10，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：17（2d10+6）的穿刺伤害，外加 3（1d6）的黯蚀伤害。

***爪击 Claw。***近战武器攻击：命中+10，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：13（2d6+6）的挥砍伤害。

***幽影吐息 Shadow Breath（充能 5~6）。***幽影龙喷出幽影火焰覆盖 30 尺的锥状区域。区域内的每个生物必须进行一次 DC 18 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 56（16d6）的黯蚀伤害，豁免成功则伤害减半。当幽影吐息使某个类人生物的生命值降至 0 时，其尸体上将唤起一个不死幽影。在接下来的战斗中，该幽影受幽影龙控制并紧接在该龙的先攻顺序后行动。

# 龙 Dragons

真龙是拥有古老血统和惊人力量的有翼爬行类。它们以狡诈贪婪的掠夺者形象而威名远扬，而最古老的龙也可以作为其所在世界最强大的生物。龙类还包含了其他一些天生具有强大力量，可以使用恐怖吐息武器或其它超自然能力的魔法生物。

许多生物（包括飞龙 wyverns 和龙龟 dragon turtles）都拥有龙族血统。而真龙则只包括金属龙和色彩龙两大类别。黑龙、蓝龙、绿龙、红龙和白龙全都自私邪恶，而又令人恐惧。黄铜龙、青铜龙、赤铜龙、金龙和银龙则体现着高贵与善良，而且睿智又令人敬畏。

尽管它们的目标和理想千差万别，但所有的真龙都贪恋财富，会收集成堆的钱币并收集宝石、首饰和魔法道具。囤积了大量财宝的龙不大部分时间都呆在其宝库中，而只有在巡视和觅食时才会走出其巢穴。

真龙的整个生命周期贯穿其四个不同的年龄阶段，一条龙从弱小的雏龙到远古龙可以存活长达一千年。在此期间，它们的实力将逐渐变得无可匹敌，而其财富也会超值增长。

**龙的年龄层 Dragon Age Categories**

| 年龄层 | 体型 | 年龄范围 |
|---|---|---|
| 雏龙 Wyrmling | 中型 | 5 岁或更小 |
| 幼年 Young | 大型 | 6~100 岁 |
| 成年 Adult | 巨型 | 101~800 岁 |
| 远古 Ancient | 超巨 | 801 岁或更老 |

### 变体：龙类天生施法者 Dragons as Innate Spellcasters

龙作为天生的魔法生物，其随着年龄的增长可能会逐渐掌握一些法术，此时便可以使用该变体。

一条幼龙或更年长的龙天生可以施展的法术数量等同于其魅力调整值。每个法术每日只能施展一次，且不需任何材料成分，而该法术的环阶也不能超过这条龙挑战等级的三分之一（向下取整）。该龙的法术攻击加值等于其熟练加值 + 其魅力调整值。该龙的法术豁免 DC 等于 8 + 其熟练加值 + 其魅力调整值。



## 色彩龙 Chromaitic Dragons

黑龙、蓝龙、绿龙、红龙和白龙代表着龙类邪恶方势力。好斗、贪婪、自负的色彩龙是黑暗贤者或强大暴君，以恐惧压迫众生——包括它们的同类。

***贪婪为动力 Driven by Greed*。**色彩龙迷恋财宝，这种贪婪本质会贯彻它们的每项计划和阴谋中。它们认为自己有权占有世界上所有的财富，因此色彩龙抓获这些被类人或其他生物“偷”走的财宝时无需半点迟疑。这些成堆的钱币、耀眼的宝石和魔法装备，即是传说中的巨龙宝库。此外，色彩龙对商务活动毫无兴趣，其积累财富单纯是为了拥有而并非为了其他。

***自负的生物 Creatures of Ego*。**色彩龙们一致承认自身族类的优越性，相信自己是凡间生物中的至高志强者。与其他生物互动时，它们也只关注自身利益的得失。色彩龙们坚信自己具有与生俱来的统治权，而这种信念正是其世界观的基石。让色彩龙谦虚就如同说服风停止吹动。在它们看来，类人生物只是动物，只适合作为猎物和驮兽且完全不值得尊重。

***危险的巢穴 Dangerous Lairs*。**龙的巢穴相当去其权利的宝座，也是其储存财宝的宝库。虽然龙类可以凭着其天生的耐性与韧性承受各种恶劣环境效应，但它们还是筑起巢穴以作防守而非安居。此外，这些巢穴都会设置多个出入口，其内还为其宝库设置了安保措施。

色彩龙的巢穴大多建在危险的偏远地区，以防止那些最大胆的凡人前来拜访。黑龙会将巢穴建在一片广阔沼泽中央，而红龙则可能占据活火山的喷发口作其巢穴。除依靠大自然防御巢穴外，一些强大的色彩龙还会使用魔法守卫、陷阱和其他顺从的生物作为巢穴的护卫。

***恶龙女王 Queen of Evil Dragons*。**龙后提亚玛特 Tiamat the Dragon Queen 是邪恶龙类的主神。她定居于九层地狱的第一层阿佛纳斯 Avernus 中。作为一名弱等神力，提亚玛特可以授予其崇拜者法术，只是她并不喜欢分享自己的力量。她是所有恶龙贪婪的集合体，自认为多元宇宙和其中所有的宝藏终有一天都将成为她独享的所有物。

提亚玛特是一头体型庞大的巨龙。它的五颗头颅反映了崇拜她的色彩龙——黑龙、蓝龙、绿龙、红龙和白龙。她的五种吐息武器可以消灭一整支军队，加上其可怕的施法能力以及骇人的龙爪使其成为战场上的恐惧之源。

提亚玛特最痛恨的敌人铂金之龙巴哈姆特 Bahamut the Platinum Dragon，同时也是与她分享所有龙类信仰的存在。另外，她也保留着对阿斯蒙蒂斯 Asmodeus 的特殊恨意——后者在很久之前，为了限制龙后的力量而剥夺了她对阿佛纳斯的统治权。



## 远古黑龙 Ancient Black Dragon

*超巨型龙类，混乱邪恶*

AC：22（天生护甲）
HP：367（21d20+147）
速度：40 尺，飞行 80 尺，游泳 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 27（+8） | 敏捷 14（+2） | 体质 25（+7） |
| 智力 16（+3） | 感知 15（+2） | 魅力 19（+4） |

豁免：敏捷+9，体质+14，感知+9，魅力+11
技能：察觉+16，隐匿+9
伤害免疫：强酸
感官：盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 26
语言：通用语，龙语
挑战等级：21（33,000 XP）

***水陆两栖 Amphibious*。**远古黑龙可以在水中和空气中呼吸。

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）*。**远古黑龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

### 动作

***多重攻击 Multiattack*。**远古黑龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite*。***近战武器攻击：*命中+15，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*19（2d10+8）的穿刺伤害，外加 9（2d8）的强酸伤害。

***爪击 Claw*。***近战武器攻击：*命中+15，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*15（2d6+8）的挥砍伤害。

***尾击 Tail*。***近战武器攻击：*命中+15，触及 20 尺，单一目标。*伤害：*17（2d8+8）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence*。**远古黑龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 19 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该黑龙的骇人威仪。

***强酸吐息 Acid Breath*（充能 5~6）。**黑龙呼出强酸，并覆长 90 尺，宽 10 尺的线状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 22 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 67（15d8）的强酸伤害，豁免成功则伤害减半。

### 传奇动作

远古黑龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。**该黑龙进行一次感知（察觉）检定。
**尾部攻击 Tail Attack。**该黑龙发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。**该黑龙挥动翅膀。其身边 15 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 23 的敏捷豁免。豁免失败者将受到 15（2d6+8）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

## 成年黑龙 Adult Black Dragon

*巨型龙类，混乱邪恶*

**AC**：19（天生护甲）
**HP**：195（17d12+85）
**速度**：40 尺，飞行 80 尺，游泳 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 23（+6） | 敏捷 14（+2） | 体质 21（+5） |
| 智力 14（+2） | 感知 13（+2） | 魅力 17（+3） |

**豁免**：敏捷+7，体质+10，感知+6，魅力+8
**技能**：察觉+11，隐匿+7
**伤害免疫**：强酸
**感官**：盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 21
**语言**：通用语，龙语
**挑战等级**：14（11,500 XP）

***水陆两栖 Amphibious。*** 该黑龙可以在水中和空气中呼吸。

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。*** 该黑龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 该黑龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+11，触及 10 尺，单一目标。*伤害：* 17（2d10+6）穿刺伤害，外加 4（1d8）强酸伤害。

***爪击 Claw。*** *近战武器攻击：* 命中+11，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 13（2d6+6）的挥砍伤害。

***尾击 Tail。*** *近战武器攻击：* 命中+11，触及 15 尺，单一目标。*伤害：* 15（2d8+6）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence。*** 该黑龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 16 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该黑龙的骇人威仪。

***强酸吐息 Acid Breath（充能 5~6）。*** 该黑龙呼出强酸并覆盖一处 60 尺长 5 尺宽的线状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 18 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 54（12d8）的强酸伤害，豁免成功则伤害减半。

### 传奇动作

该黑龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。** 该黑龙进行一次感知（察觉）检定。
**尾击攻击 Tail Attack。** 该黑龙发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。** 该黑龙挥动翅膀。其身边 10 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 19 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 13（2d6+6）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

## 幼年黑龙 Young Black Dragon

*大型龙类，混乱邪恶*

**AC**：18（天生护甲）
**HP**：127（15d12+45）
**速度**：40 尺，飞行 80 尺，游泳 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 19（+4） | 敏捷 14（+2） | 体质 17（+3） |
| 智力 12（+1） | 感知 11（+0） | 魅力 15（+2） |

**豁免**：敏捷+5，体质+6，感知+3，魅力+5
**技能**：察觉+6，隐匿+5
**伤害免疫**：强酸
**感官**：盲视 30 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 16
**语言**：通用语，龙语
**挑战等级**：7（2,900 XP）

***水陆两栖 Amphibious。*** 该黑龙可以在水中和空气中呼吸。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 黑龙发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+7，触及 10 尺，单一目标。*伤害：* 15（2d10+4）穿刺伤害，外加 4（1d8）强酸伤害。

***爪击 Claw。*** *近战武器攻击：* 命中+11，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 11（2d6+4）的挥砍伤害。

***强酸吐息 Acid Breath（充能 5~6）。*** 该黑龙呼出强酸并覆盖一处 30 尺长 5 尺宽的线状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 14 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 49（11d8）的强酸伤害，豁免成功则伤害减半。

## 黑龙雏龙 Black Dragon Wyrmling

*中型龙类，混乱邪恶*

**AC**：17（天生护甲）
**HP**：33（6d8+6）
**速度**：30 尺，飞行 60 尺，游泳 30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 15（+2） | 敏捷 14（+2） | 体质 13（+1） |
| 智力 10（+0） | 感知 11（+0） | 魅力 13（+1） |

**豁免**：敏捷+4，体质+3，感知+2，魅力+3
**技能**：察觉+4，隐匿+4
**伤害免疫**：强酸
**感官**：盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14
**语言**：龙语
**挑战等级**：2（450 XP）

***水陆两栖 Amphibious。*** 该黑龙可以在水中和空气中呼吸。

### 动作

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 7（1d10+2）的穿刺伤害，外加 2（1d4）的强酸伤害。

***强酸吐息 Acid Breath（充能 5~6）。*** 该黑龙呼出强酸并覆盖一处 15 尺长 5 尺宽的线状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 14 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 22（5d8）的强酸伤害，豁免成功则伤害减半。

## 黑龙 Black Dragon

作为色彩龙中最暴躁卑劣的种类，黑龙会将倒毙者的残骸连同其财宝一同收集起来。黑龙们厌恶眼见弱者的兴盛，并乐见类人生物王国崩溃。恶臭的沼泽，以及覆亡王国曾经耸立的废墟瓦砾会是它们理想的家园。

深陷的眼窝和显眼的开放性鼻孔使得黑龙看起来酷似骷髅。它那弯曲、分节的双角在根部附近为骨白色的，而越靠近末端就越变暗为死黑色。随着黑龙年龄的增长，它双角和颧骨周围的皮肉就像是被强酸侵蚀了一样，退化直至只剩下薄薄的一层皮肤，并因此更特显其骷髅一般的外貌。黑龙头上带有标志性的尖刺和犄角。它扁平的舌头在末端分叉，强酸味的粘稠流涎增强了黑龙身上那混杂着腐烂植被与污水的恶臭。

在刚孵化时，黑龙拥有乌黑发亮的鳞片。随着年龄的增长，它的鳞片会变得厚实而暗淡，以让其融入到家园的沼泽和崩塌废墟之中。

***野蛮而残忍 Brutal and Cruel。***所有的色彩龙都是邪恶，而黑龙更因其残虐的本性而显得格外突出。观赏猎物求饶即是黑龙的生活乐趣，而它们也时常为敌人制造可以喘息或逃跑的假象。

黑龙会优先攻击最弱的敌人，以确保能迅速而残暴的获胜，并以此令剩下的敌人感到恐惧和满足其自负心理。在快要战败时，黑龙会做不择手段的保全自己。而且在它认命受死之前，黑龙决不允许任何人凌驾其上。

***敌人与奴仆 Foes and Servants。***黑龙憎恨并恐惧其他龙族，它们从远处窥探作为对手的龙类，以此伺机杀死较弱者并回避与强者遭遇。如果一头更强的龙对其造成威胁，黑龙会放弃其巢穴而前去寻找新的领地。

邪恶的蜥蜴人 lizardfolk 崇拜并臣服于黑龙。它们会洗劫类人生物定居点，并将得来的财宝和食物用作贡品。它们还会制作粗糙的龙形塑像，并安置于其黑龙主子领地的周边区域。

黑龙本身的恶意还会影响周围扎堆而来的邪恶原始生物，使它们主动寻找并杀戮出现在黑龙巢穴的善良生物。

许多黑龙巢穴内会像虫子一样滋生着狗头人。这些群体受其黑暗主人影响而越来越残忍，时常在将俘虏们带去给黑龙填肚子前，用蜈蚣叮咬和蝎子蜇刺对其施行折磨削弱。

***远古的财富 Wealth of the Ancients。***黑龙囤积来自崩溃帝国和被征服王国的宝藏和魔法物品，并以此彰显自己的伟大。黑龙活过的时间经历过越多的文明，其对当前文明意欲索取的财富名目就越是繁多。

## 黑龙巢穴 A Black Dragon's Lair

黑龙居住在文明地区边缘，那些经常发生摩擦的沼泽中。黑龙的巢穴是一处阴暗的洞穴，石窟或者至少是被部分淹没的废墟，其内通常设有供黑龙休息的水池，而受害者的残骸也会在其中发酵。龙穴中到处都是死去受害者被强酸侵蚀的骸骨，苍蝇萦绕的新鲜死尸，以及守望在其内的残损塑像。巢穴四处出没着蜈蚣、蝎子和蛇，还散发着死亡与腐朽的恶臭。

### 巢穴动作 Lair Actions

先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），龙可以执行一个巢穴动作并产生下列效应其一。它不能在连续两轮里重复使用同一种效应：

- 黑龙周边 120 尺范围内它能看见的水池涌起卷人的浪潮。任何身处水池周围 20 尺内地面上的生物都必须进行一次 DC 15 的力量豁免，豁免失败者将被往水池内拖动至多 20 尺并因此倒地。
- 黑龙指定其周边 120 尺范围内一点，并以虫群凝成一云团充满以该点为中心的一个半径 20 尺的球状区域。虫云充满区域的每个角落，并一直持续到该黑龙以一个动作将其解散。再次使用该巢穴动作或黑龙死亡时虫云也会随之消散。虫云产生轻度遮蔽。虫运出现时，任何处于其范围内的生物都必须进行以此 DC 15 的体质豁免。豁免失败者将受到 10（3d6）的穿刺伤害，豁免成功则伤害减半。在该团虫云中结束其回合的生物会受到 10（3d6）的穿刺伤害。
- 黑龙指定其周边 60 尺范围内一点，并以魔法黑暗弥漫以该点为中心的一个半径 15 尺的球状区域。黑暗充满区域的每个角落，并持续存在直至该黑龙以一个动作将其驱散。再次使用该巢穴动作或黑龙死亡时黑暗也会随即消散。拥有黑暗视觉的生物无法看穿这片黑暗，非魔法的光亮也无法将其照亮。任何 2 环或更低环阶法术所制造的光亮如果与该效应区域重叠，则这些法术所创的光亮将被驱散。

### 区域效应 Regional Effects

这片区域由于其内一个传奇黑龙的巢穴而被魔法扭曲，造成了下列一项或多项的效应：

- 巢穴附近 6 里内的陆地由于其内植被生长茂盛而繁杂，以及其内沼泽覆盖着厚重的淤泥，使得穿行通过该区域所需的时间翻倍。
- 巢穴附近 1 里内的所有水源都被超自然的力量所腐坏。龙的敌人在喝下这样的水后会持续反胃几分钟。
- 雾气轻度遮蔽了巢穴附近 6 里内的所有陆地。

龙死亡后，以上植被将得以保留如同其是自然生长而来，但其它效应会在 1d10 日内逐渐衰退消散。



## 远古蓝龙 Ancient Blue Dragon

*超巨型龙类，守序邪恶*

**AC：22（天生护甲）**
**HP：481（26d20+208）**
**速度：40 尺，掘穴 40 尺，飞行 80 尺**

| 力量 29（+9） | 敏捷 10（+0） | 体质 27（+8） |
|---|---|---|
| 智力 18（+4） | 感知 17（+3） | 魅力 21（+5） |

**豁免：敏捷+7，体质+15，感知+10，魅力+12**
**技能：察觉+17，隐匿+7**
**伤害免疫：闪电**
**感官：盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 27**
**语言：通用语，龙语**
**挑战等级：23（50,000 XP）**

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。***该蓝龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***该蓝龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+16，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*20（2d10+9）的穿刺伤害外加 11（2d10）的闪电伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+16，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*16（2d6+9）的挥砍伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击：*命中+16，触及 20 尺，单一目标。*伤害：*18（2d8+9）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence。***蓝龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 20 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该蓝龙的骇人威仪。

***闪电吐息 Lightning Breath（充能 5~6）。***蓝龙呼出闪电，并覆盖一处 120 尺长 10 尺宽的线状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 23 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 88（16d10）的闪电伤害，豁免成功则伤害减半。

### 传奇动作

该蓝龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。**蓝龙进行一次感知（察觉）检定。
**尾击攻击 Tail Attack。**蓝龙发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。**蓝龙挥动翅膀。其身边 15 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 24 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 16（2d6+9）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

## 成年蓝龙 Adult Blue Dragon

*巨型龙类，守序邪恶*

**AC**：**19（天生护甲）**
**HP**：**225（18d12+108）**
**速度**：**40 尺，掘穴 30 尺，飞行 80 尺**

**力量 25（+7）　敏捷 10（+0）　体质 23（+6）**
**智力 16（+3）　感知 15（+2）　魅力 19（+4）**

**豁免**：**敏捷+5，体质+11，感知+7，魅力+9**
**技能**：**察觉+12，隐匿+5**
**伤害免疫**：**闪电**
**感官**：**盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 22**
**语言**：**通用语，龙语**
**挑战等级**：**16（15,000 XP）**

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。***蓝龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***蓝龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+12，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*18（2d10+7）的穿刺伤害，外加 5（1d10）的闪电伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+12，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*14（2d6+7）的挥砍伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击：*命中+12，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*16（2d8+7）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence。***蓝龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 17 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该蓝龙的骇人威仪。

***闪电吐息 Lightning Breath（充能 5~6）。***蓝龙呼出闪电并覆盖一处 90 尺长 5 尺宽的线状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 19 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 66（12d10）的闪电伤害，豁免成功则伤害减半。

### 传奇动作

蓝龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。**蓝龙进行一次感知（察觉）检定。
**尾击攻击 Tail Attack。**蓝龙发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。**蓝龙挥动翅膀。其身边 10 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 20 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 14（2d6+7）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

## 幼年蓝龙 Young Blue Dragon

*大型龙类，守序邪恶*

**AC**：**18（天生护甲）**
**HP**：**152（16d10+64）**
**速度**：**40 尺，掘穴 20 尺，飞行 80 尺**

**力量 21（+5）　敏捷 10（+0）　体质 19（+4）**
**智力 14（+2）　感知 13（+1）　魅力 17（+3）**

**豁免**：**敏捷+4，体质+8，感知+5，魅力+7**
**技能**：**察觉+9，隐匿+4**
**伤害免疫**：**闪电**
**感官**：**盲视 30 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 16**
**语言**：**通用语，龙语**
**挑战等级**：**9（5,000 XP）**

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***蓝龙发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+9，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*16（2d10+5）的穿刺伤害，外加 5（1d10）的闪电伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+9，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*12（2d6+5）的挥砍伤害。

***闪电吐息 Lightning Breath（充能 5~6）。***蓝龙呼出闪电并覆盖一处 60 尺长 5 尺宽的线状区域，区域内的每个生物都必须进行一次 DC 16 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 55（10d10）的闪电伤害，豁免成功则伤害减半。

## 蓝龙雏龙 Blue Dragon Wyrmling

*中型龙类，守序邪恶*

**AC**：**17（天生护甲）**
**HP**：**52（8d8+16）**
**速度**：**30 尺，掘穴 15 尺，飞行 60 尺**

**力量 17（+3）　敏捷 10（+0）　体质 15（+2）**
**智力 12（+1）　感知 11（+0）　魅力 15（+2）**

**豁免**：**敏捷+2，体质+4，感知+2，魅力+4**
**技能**：**察觉+4，隐匿+2**
**伤害免疫**：**闪电**
**感官**：**盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14**
**语言**：**龙语**
**挑战等级**：**3（700 XP）**

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*8（1d10+3）的穿刺伤害，外加 3（1d6）的闪电伤害，

***闪电吐息 Lightning Breath（充能 5~6）。***蓝龙呼出闪电并覆盖一处 30 尺长 5 尺宽的线状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 12 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 22（4d10）的闪电伤害，豁免成功则伤害减半。

## 蓝龙 Blue Dragon

自负且极具领地意识的蓝龙翱翔于沙漠的天空之上，时常捕食商队并在沙漠边际的旷野狩猎畜群和定居者。这种龙也会出现在干燥的草原，灼热的荒漠以及多岩的海岸，它们会为守卫自己的领地而对抗所有潜在的对手，特别是黄铜龙。

蓝龙以它们特色的皱褶状耳朵，与平复额顶上的巨大独角形象为人所认知。数排尖刺从它鼻头沿着额头向脑后延伸，而在其突出的下颚也长着成簇的尖刺。

蓝龙的鳞色从闪耀的天蓝到深沉的靛蓝各不相同，并且由于沙漠的风沙而打磨得光滑闪亮。龙鳞随年龄的增长而逐渐变厚增大，它的龙皮肤也随之发出嗡嗡声并迸裂出静电火花。当蓝龙发怒或即将攻击时，该效应会更加强烈，甚至会在空气中产生臭氧和灰尘的气味。

***自负而致命 Vain and Deadly。***蓝龙无法容忍任何明示或暗示其低弱的评价，同时又非常享受以其力量凌驾于类人生物或其他低等生物之上。

蓝龙是充满耐心和条理的战斗者。它们以自己的方式战斗时，会将战斗延伸为数小时甚至数天。它们从远处发动闪电扫射攻击，然后飞出伤害范围等待下一次进攻机会。

***沙漠捕食者 Desert Predators。***虽然有时也会食用仙人掌或其他沙漠植物，但蓝龙确实是肉食性的生物。它们喜欢捕食群居的动物，并在吞食它们前使用闪电吐息进行烹饪。蓝龙敏锐的龙眼配合广阔的沙漠环境使其更便于搜寻食物与财宝，而其肉食习性更是使之成为沙漠商队和游牧部族的巨大威胁。

狩猎时，蓝龙会将自己埋进沙中而只将鼻上的独角露出地面，伪装成突出的岩石。一旦猎物靠近，蓝龙便起身攻击，其身上的砂砾便如雪崩般从翅膀上抖落。

***霸主与手下 Overlords and Minions。***蓝龙贪求那些有能力有天赋的生物来为其服务，并以此提升自己的优越感。游吟诗人、智者、艺术家、法师以及刺客等可以成为蓝龙重要的代理人，而这些人物通常也以忠诚的服务换得丰厚的奖赏。

蓝龙的巢穴通常会保持隐秘以确保安全，哪怕其最信任的仆从也很少有机会进入其中。它们鼓励掘地虫 ankhegs、巨蝎 giant scorpions 和其它沙漠生物在其巢穴附近栖息，并以此作为额外的安保手段。更老练的蓝龙有时还会吸引风元素和其它生物前来为其服务。

***宝石囤积者 Hoarders of Gems。***蓝龙会收集任何看起来有价值的东西，其中却特别偏爱宝石。它们认为蓝色是最尊贵最美丽的颜色，因而渴求蓝宝石 sapphires，宠爱使用这种宝石装饰的首饰以及魔法物品。

蓝龙将其最贵重的宝石埋藏在沙层深处，而只将一些稍低价的饰品零散的隐藏在视线可及的流沙坑里，以应对并排除可能到来的窃贼。

## 蓝龙巢穴 A Blue Dragon's Lair

蓝龙将其巢穴建在荒漠地区，并使用其闪电吐息和掘穴能力在沙层之下开凿出结晶化的洞穴和地道。

暴怒的闪电风暴环绕着传奇蓝龙的巢穴，其中还排列着许多玻璃沙材质的细管作为巢穴的通风管，而所有这一切都会避开作为龙第一道防线的致命流沙坑。

蓝龙会在其巢穴遭入侵时崩坏这些作为其巢穴的洞窟。它们自己可以随时以掘穴能力离开，只留下入侵者遭受碾压与窒息。当它们过后再返回时就可以随手回收一切——包括死掉的入侵者身上的财物。

### 巢穴动作 Lair Actions

先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），龙可以执行一个巢穴动作并产生下列效应其一。它不能在连续两轮里重复使用同一种效应：

- 蓝龙周边 120 尺范围内，它能看见的一个生物头顶上一部分天花板坍塌下来。该生物必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免，豁免失败则受到 10（3d6）的钝击伤害，并应击倒地且被掩埋。被掩埋的目标陷入束缚，且无法呼吸或起立。该生物可以执行一个动作以进行一次 DC 10 的力量检定，检定成功即终止该被掩埋的状况。
- 蓝龙周边 120 尺范围内它能看见的一点升起流沙旋涡凝聚成的云团，覆盖以该点为中心一处半径 20 尺的球状区域，并蔓延至该区域的每个角落。区域内的每个生物都必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败者将陷入目盲 1 分钟。该生物可以在其每个自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该效应。
- 蓝龙巢穴中它能看见的两处固态表面之间生成一道闪电弧光覆盖其间 5 尺宽的线装区域。两处地点必须位于该龙周边 120 尺范围内，且彼此之间的间隔必须在 120 尺内。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 10（3d6）的闪电伤害。

### 区域效应 Regional Effects

这片区域由于其内一个传奇蓝龙的巢穴而被魔法扭曲，造成了下列一项或多项的效应：

- 巢穴周边 6 里范围内肆虐着雷暴。
- 巢穴周边 6 里范围内的大地受尘暴 dust devil 冲刷。尘暴拥有风元素的数据，但它无法飞行，拥有速度 50 尺，而其智力和魅力为 1（-5）。
- 隐蔽的陷洞生成于巢穴内外。陷洞可以在安全距离外以 DC 20 的感知（察觉）检定发现。否则，第一个踩到陷洞上薄盖的生物必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免，豁免失败者将坠入陷洞并跌落 1d6×10 尺深的距离。

龙死亡后，尘暴便会立即消失，而雷暴会在 1d10 日内逐渐弱化消失。



## 远古绿龙 Ancient Green Dragon

*超巨型龙类，守序邪恶*

**AC**：21（天生护甲）
**HP**：385（22d20+154）
**速度**：40 尺，飞行 80 尺，游泳 40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 27（+8） | 12（+1） | 25（+7） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|
| 20（+5） | 17（+3） | 19（+4） |

**豁免**：敏捷+8，体质+14，感知+10，魅力+11
**技能**：欺瞒+11，洞悉+10，察觉+17，游说+11，隐匿+7
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 27
**语言**：通用语，龙语
**挑战等级**：22（41,000 XP）

***水陆两栖 Amphibious。***远古绿龙可以在水或空气中呼吸。

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。***远古绿龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***远古绿龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击*：命中+15，触及 15 尺，单一目标。*伤害*：19（2d10+8）穿刺伤害，外加 10（3d6）毒素伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击*：命中+15，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：22（4d6+8）的挥砍伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击*：命中+15，触及 20 尺，单一目标。*伤害*：17（2d8+8）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence。***绿龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 19 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该绿龙的骇人威仪。

***毒性吐息 Poison Breath（充能 5~6）。***绿龙呼出一片毒气并覆盖一处 120 尺的锥状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 22 的体质豁免，豁免失败者将受到 77（22d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

### 传奇动作

绿龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。**绿龙进行一次感知（察觉）检定。
**尾击攻击 Tail Attack。**绿龙发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。**绿龙挥动翅膀。其身边 15 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 23 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 15（2d6+8）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

# 成年绿龙 Adult Green Dragon

*巨型龙类，守序邪恶*

**AC**：19（天生护甲）
**HP**：207（18d12+90）
**速度**：40 尺，飞行 80 尺，游泳 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 23（+6） | 敏捷 12（+1） | 体质 21（+5） |
| 智力 18（+4） | 感知 15（+2） | 魅力 17（+3） |

**豁免**：敏捷+6，体质+10，感知+7，魅力+8
**技能**：欺瞒+8，洞悉+7，察觉+12，游说+8，隐匿+6
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 22
**语言**：通用语，龙语
**挑战等级**：15（13,000 XP）

***水陆两栖 Amphibious。***绿龙可以在水或空气中呼吸。

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。***绿龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

## 动作

***多重攻击 Multiattack。***绿龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+11，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*17（2d10+6）穿刺伤害，外加 7（2d6）毒素伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+11，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*13（2d6+6）的挥砍伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击：*命中+11，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*15（2d8+6）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence。***绿龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 16 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该绿龙的骇人威仪。

***毒性吐息 Poison Breath（充能 5~6）。***绿龙呼出毒气并覆盖一处 60 尺的锥状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 18 的体质豁免，豁免失败者将受到 56（16d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

## 传奇动作

绿龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。**绿龙进行一次感知（察觉）检定。
**尾部攻击 Tail Attack。**绿龙发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。**绿龙挥动翅膀。其身边 10 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 19 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 13（2d6+6）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

# 幼年绿龙 Young Green Dragon

*大型龙类，守序邪恶*

**AC**：18（天生护甲）
**HP**：136（16d10+48）
**速度**：40 尺，飞行 60 尺，游泳 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 19（+5） | 敏捷 12（+1） | 体质 17（+3） |
| 智力 16（+3） | 感知 13（+1） | 魅力 15（+2） |

**豁免**：敏捷+4，体质+8，感知+4，魅力+5
**技能**：欺瞒+5，察觉+7，隐匿+4
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：盲视 30 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 17
**语言**：通用语，龙语
**挑战等级**：8（3，900 XP）

***水陆两栖 Amphibious。***绿龙可以在水或空气中呼吸。

## 动作

***多重攻击 Multiattack。***绿龙发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+7，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*15（2d10+4）的穿刺伤害，外加 7（2d6）的毒素伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的挥砍伤害。

***毒性吐息 Poison Breath（充能 5~6）。***绿龙呼出毒气并覆盖一处 30 尺的锥状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 14 的体质豁免，豁免失败者将受到 42（12d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

## 绿龙 Green Dragon

作为最狡诈叛逆的真龙，绿龙时常以误导和诡诈手段让自己在敌人面前取得先手。它们脾气暴躁且极度邪恶，特别喜欢颠覆腐化善良之心。绿龙漫游于远古森林，它们为争夺领地而引起争端，更是常常因争权夺利而锱铢必较。

绿龙为人所知的形象包括弯曲的下颌轮廓，以及从眉间开始长出，延伸至脊背并在颅后达到最高的棘冠。绿龙没有外耳，反而长着两排由棘刺支撑的皮质扁平鳞板，并沿着脖子一直延伸到身躯。

绿龙雏龙那轻薄鳞片的色调是暗淡近黑的墨绿色。随着年龄增长，绿龙的鳞片变大增厚，并变得泛起森绿、翠绿和橄榄绿等色调，以助其融入林木繁茂的环境中。其翅膀上长着斑驳的纹理，在靠近前缘的地方为暗色调而接近后缘的地方为亮色调。

绿龙的四肢对身体的比例比其他龙类更修长，因而其步行时可以轻易越过灌木丛和其他的林中杂物。同时，年长绿龙的修长脖子也使其得以抬头便与树顶齐高。

***任性猎手 Capricious Hunters。***绿龙巡视其森林领地的天空与大地，并在其中狩猎捕食。它们能咽下遇到的任何生物，必要时还会吞食树丛与嫩枝，但其最爱的猎物始终还是精灵。

绿龙是完美的骗子，也是故弄玄虚的演讲大师。它们喜欢恐吓低等生物，而与其他龙类打交道时则会采用更加隐蔽的手段从中操控。绿龙在未受挑衅前便会主动攻击其他动物和怪物，尤其是涉及到其领地潜在威胁时更甚。绿龙与知性生物打交道时，其表现出的权力欲足以媲美其它龙族的贪财欲，而它们也总是在寻找能够辅助其雄心的生物。

绿龙发动袭击前会先拟定计划，有时还会持续数日的尾随目标。如果目标较弱小，绿龙便喜欢在攻击前以外表恐吓对方。它们从不杀死所有敌人，而是更喜欢以恐吓对幸存者实施操控。它们会细心研究领地附近生物的能力习性，并掌握附近所有的宝藏的位置。绿龙偶尔会在对方支付赎金后释放囚犯。此外，那些无法为绿龙日常生活贡献价值的生物则必死无疑。

***幕后黑手 Manipulative Schemers。***绿龙生性狡诈而心思缜密，且会以估测并揭示其他生物最深欲望的方式使对方屈从于自己。那些意图制服绿龙的愚者最终都会意识到，自己自以为在享受绿龙服务时，其实对方单纯是在评估自己的斤两。

操纵其他生物时的绿龙既能言善道又圆滑世故。而在同类之间，则显得招摇而粗野。尤其是那些年龄与地位相当的绿龙间交流时更是如此。

***纷争与腐化 Conflict and Corruption。***绿龙的森林领地与其他地形有交叉时，常常会与其中的其他龙类发生冲突。这时绿龙往往会假装退缩，然后蛰伏等待机会（有时会长达数十年），直至将对手杀死并将其宝库和巢穴据为己有。

绿龙会接受类地精 goblinoids、伊特怪 ettercaps、双头巨人 ettins、狗头人 kobolds、兽人 orc 和蛇人 yuan-ti 等知性生物作为其奴仆。它们会让精灵们随其意志而堕落或屈从并以此取乐。绿龙有时会以恐惧将手下的心智扭曲至疯狂边缘，而遍布整个森林的迷雾也正反映着折磨这些奴才的梦境。

***活体财宝 Living Treasures。***绿龙最爱的财宝便是那些屈从于其意志的知性生物，其中包括各种特定人物如某受爱戴英雄，某知名智者或是某著名吟游诗人。而其最爱的物质财宝当属翡翠、木雕、乐器和以类人生物为主题的雕塑。

## 绿龙巢穴 A Green Dragon's Lair

喜好森林的绿龙有时会与沼泽丛林中的黑龙和极地针叶林中的白龙争夺领地。受绿龙控制的森林不难识别。一条传奇绿龙所在的森林空气中永远弥漫着浓雾，其刺鼻的气味还会让其内呼吸的生物中毒。覆盖着苔藓的树木密不透风的纠缠在一起，使得道路如迷宫般曲折通向森林的腹地。光线透过树林照到森林的地面，呈现出一片翠绿的色调，连其内的每一声声响都显得模糊不清。

## 绿龙雏龙 Green Dragon Wyrmling

*中型龙类，守序邪恶*

**AC**：17（天生护甲）
**HP**：38（7d8+7）
**速度**：30 尺，飞行 60 尺，游泳 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 15（+2） | 12（+1） | 13（+1） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|
| 14（+2） | 11（+0） | 13（+1） |

**豁免**：敏捷+3，体质+3，感知+2，魅力+3
**技能**：察觉+4，隐匿+3
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14
**语言**：龙语
**挑战等级**：2（450 XP）

***水陆两栖 Amphibious。***绿龙可以在水或空气中呼吸。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击*：命中+4，触及 2 尺，单一目标。*伤害*：7（1d10+2）的穿刺伤害，外加 3（1d6）的毒素伤害。

***毒性吐息 Poison Breath（充能 5~6）。***绿龙呼出毒气并覆盖一处 15 尺的锥状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 11 的体质豁免，豁免失败者将受到 21（6d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

在其森林中央，绿龙会选一个峭壁或山坡上的洞穴作巢穴，再把入口隐藏起来以避人耳目。还有一些会寻找隐藏在瀑布后的洞口，或是要穿过湖底或溪底才能到达的半淹洞穴。还有些会以植被遮蔽其巢穴的入口。

## 巢穴动作 Lair Actions

先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），龙可以执行一个巢穴动作并产生下列效应其一。它不能在连续两轮里重复使用同一种效应：

- 绿龙周边 120 尺范围内它能看见的一点长出纠缠的根须和藤蔓，并覆盖以该点为中心半径 20 尺的区域。该区域变成困难地形，其中的每个生物都必须进行一次 DC 15 的力量豁免，豁免失败者将受根须和藤蔓束缚。任一生物（包括被束缚者本身）都可以用一个动作进行一次 DC 15 的力量豁免以解脱束缚。这条龙再此使用该巢穴动作，或其死亡时这些根须与藤蔓便开始枯萎消失。
- 绿龙周边 120 尺范围内一处固态表面出现一面由带刺荆棘纠缠而成的墙壁。该墙至多长 60 尺、高 10 尺、厚 5 尺，并可以遮挡视线。这面墙出现时，任何处于其区域内的生物都必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免。豁免失败者将受到 18（4d8）的穿刺伤害，并被往墙外推出 5 尺落在墙壁的某一边（由其自选）。生物可以缓慢而痛苦的以移动方式穿过该墙壁。生物在墙内每移动 1 尺必须花费 4 尺的移动力。此外，身处墙壁内的生物如果接触到墙壁，则其每轮必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免，豁免失败则受到 18（4d8）的穿刺伤害，豁免成功则伤害减半。每 10 尺长的一段墙拥有 AC 5，HP 15，火焰伤害易伤，钝击和穿刺伤害抗性，并且免疫心灵伤害。这条龙再此使用该巢穴动作，或其死亡时这面墙便会缩回到地面之下。
- 绿龙周边 120 尺范围内一个它能看见的生物周围升起魔法的浓雾。该生物必须进行一次 DC 15 的感知豁免，豁免失败则被该龙魅惑，效应持续至下一轮先攻轮到 20。

## 区域效应 Regional Effects

这片区域由于其内一个传奇绿龙的巢穴而被魔法扭曲，造成了下列一项或多项的效应：

- 巢穴周边 1 里范围内的树丛形成了迷宫式的通道。此树丛视为 10 尺高、10 尺厚，且能遮蔽视线的墙壁。生物可以移动穿过该树丛，其每移动 1 尺将花费 4 尺移动力。身处该树丛内的生物如果接触到树丛，则每轮必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免，豁免失败则受到 3（1d6）的穿刺伤害。

  每 10 尺长的一段树丛拥有 AC 5，HP 30，钝击和穿刺伤害抗性，并且免疫心灵和声波伤害。
- 绿龙可以在其巢穴周边 1 里范围内，以自己意愿选择是否不带任何物理痕迹的通过某个地点。除魔法意外的任何手段都无法追踪到以此方式匿踪的龙。此外，它还可以无视该区域内非魔法非生物的植物所造成的移动障碍和伤害，包括上述树丛。这些植物会在该龙经过时自行避让。
- 巢穴周围 1 里范围内的啮齿动物和鸟类都可以充当龙的耳目。在区域内，大体型的猎物（比如鹿）十分稀少，暗示着饥饿的非自然捕食者正存在附近。

龙死亡后，这些啮齿动物和鸟类将失去它们的超自然链接。树丛得以保留着，不过会在 1d10 日内逐渐变为普通植物和正常的困难地形，并失去棘刺。

*“我看见一名远古的精灵之王。王权早已逝去的他半梦半醒的倒在其王座上。一头绿龙正在王的耳边低语，扭曲腐化着王的梦境。这条龙名叫湛青·血爆 Cyan Bloodbane，而它将为我们所有人带来毁灭。”*

*——西瓦那斯提 Silvanesti 的先知，*
*亚苟斯的帕里欧斯 Pelios of Ergoth*

## 远古红龙 Ancient Red Dragon

*超巨型龙类，混乱邪恶*

**AC：22（天生护甲）**
**HP：546（28d20+252）**
**速度：40 尺，攀爬 40 尺，飞行 80 尺**

**力量 30（+10）　敏捷 10（+0）　体质 29（+9）**
**智力 18（+4）　感知 15（+2）　魅力 23（+6）**

**豁免：敏捷+7，体质+16，感知+9，魅力+13**
**技能：察觉+16，隐匿+7**
**伤害免疫：火焰**
**感官：盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 26**
**语言：通用语，龙语**
**挑战等级：24（62,000 XP）**

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。*** 红龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 红龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：*命中+17，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*21（2d10+10）的穿刺伤害外加 11（2d10）的火焰伤害。

***爪击 Claw。*** *近战武器攻击：*命中+17，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*17（2d6+10）的挥砍伤害。

***尾击 Tail。*** *近战武器攻击：*命中+17，触及 20 尺，单一目标。*伤害：*19（2d8+10）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence。*** 红龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 21 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该红龙的骇人威仪。

***火焰吐息 Fire Breath（充能 5~6）。*** 远古呼出火焰兵覆盖一处 90 尺的锥状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 24 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 91（26d6）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

### 传奇动作

红龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。** 红龙进行一次感知（察觉）检定。
**尾击攻击 Tail Attack。** 红龙发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。** 红龙挥动翅膀。其身边 15 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 25 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 17（2d6+10）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。



## 成年红龙 Adult Red Dragon

*巨型龙类，混乱邪恶*

**AC**：19（天生护甲）
**HP**：256（19d12+133）
**速度**：40 尺，攀爬 40 尺，飞行 80 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 27（+8） | 敏捷 10（+0） | 体质 25（+7） |
| 智力 16（+3） | 感知 13（+1） | 魅力 21（+5） |

**豁免**：敏捷+6，体质+13，感知+7，魅力+11
**技能**：察觉+13，隐匿+6
**伤害免疫**：火焰
**感官**：盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 23
**语言**：通用语，龙语
**挑战等级**：17（18,000 XP）

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。***红龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***红龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+14，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*19（2d10+8）的穿刺伤害，外加 5（2d6）的火焰伤害，

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+14，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*15（2d6+8）的挥砍伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击：*命中+14，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*17（2d8+8）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence。***红龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 19 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该红龙的骇人威仪。

***火焰吐息 Fire Breath（充能 5~6）。***红龙呼出火焰并覆盖一处 60 尺的锥状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 21 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 63（18d6）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

### 传奇动作

红龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。**红龙进行一次感知（察觉）检定。
**尾击攻击 Tail Attack。**红龙发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。**红龙挥动翅膀。其身边 10 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 22 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 15（2d6+8）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

## 幼年红龙 Young Red Dragon

*大型龙类，混乱邪恶*

**AC**：18（天生护甲）
**HP**：178（17d10+85）
**速度**：40 尺，攀爬 40 尺，飞行 80 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 23（+6） | 敏捷 10（+0） | 体质 21（+5） |
| 智力 14（+2） | 感知 11（+0） | 魅力 19（+4） |

**豁免**：敏捷+4，体质+9，感知+4，魅力+8
**技能**：察觉+8，隐匿+4
**伤害免疫**：火焰
**感官**：盲视 30 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 18
**语言**：通用语，龙语
**挑战等级**：10（5,900 XP）

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***红龙发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+10，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*17（2d10+6）的穿刺伤害，外加 3（1d6）的火焰伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+10，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*13（2d6+6）的挥砍伤害。

***火焰吐息 Fire Breath（充能 5~6）。***红龙呼出火焰兵覆盖一处 60 尺的锥状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 17 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 56（16d6）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

## 红龙雏龙 Red Dragon Wyrmling

*中型龙类，混乱邪恶*

**AC**：17（天生护甲）
**HP**：78（10d8+30）
**速度**：30 尺，攀爬 30 尺，飞行 60 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 19（+4） | 敏捷 10（+0） | 体质 17（+3） |
| 智力 12（+1） | 感知 11（+0） | 魅力 15（+2） |

**豁免**：敏捷+2，体质+5，感知+2，魅力+4
**技能**：察觉+4，隐匿+2
**伤害免疫**：火焰
**感官**：盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14
**语言**：龙语
**挑战等级**：4（1,100 XP）

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*9（1d10+4）的穿刺伤害，外加 3（1d6）的火焰伤害，

***火焰吐息 Fire Breath（充能 5~6）。***红龙呼出火焰兵覆盖一处 30 尺的锥状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 13 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 24（7d6）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

## 红龙 Red Dragon

作为最贪婪的真龙，红龙们不知疲倦的设法为其宝库增加藏品。哪怕以龙类的标准衡量，它们也高傲得特别突出。其主要表现则是其傲慢的举止，以及对其他生物的蔑视。

红龙身上环绕着硫磺和浮石的气味，后掠的双角和棘冠清晰勾勒出其轮廓。它突出吻端的鼻孔中不断喷出烟雾，它的双眼在其发怒时还确实会舞动出烈焰。红龙的翅膀在所有色彩龙品种中最长，其后缘还会显出类似金属燃烧时那蓝焰色调的蓝黑色。

红龙雏龙的鳞片是闪耀光芒的猩红色，随着年龄的增长，其鳞色会转变成更加暗淡的深红色，并会变得如同金属般厚重和坚固。红龙的瞳色也会随着年龄增长而变淡，最古老的红龙还长着如熔岩球般的眼睛。

***群山之主 Mountain Masters。***红龙喜欢高山荒地，以及其他任何能够让其得以在高处栖息，并俯瞰其领地之处。它们对山地的偏爱使它们时常与居住在丘陵地的赤铜龙发生冲突。

***傲慢的暴君 Arrogant Tyrants。***红龙有愤怒时会冲动放任的飞去肆虐破坏。其凶恶和记仇的形象使它们成为许多文化中的恶龙原型。

红龙的嚣张气焰其他任何龙类都无法比拟。它们将自己视为君王，而其他龙类则居于其下。它们认为自己由提亚玛特所钦定来代她行驶统治，而全世界与所有的生物都必须听令于它本人。

***地位与奴仆 Status and Slaves。***红龙是拥有强烈的领地意识与隔绝意识。只是它们也渴望掌握更广阔世界中所发生的事件，因此它们会利用低等生物为其充当线人、信使和密探。它们尤其关心其他红龙的近况，并以这些情报与这些对手展开不断的地位竞争。

当需要仆人时，红龙会征募混乱邪恶的类人生物为自己效忠。如果期望中的效忠者最终落空，它便会屠杀某个部族的头领，然后宣布自己对幸存者的统治权。为红龙服务的生物时刻生活在因其不悦而被烧灼吞食的恐惧中，因此它们大部分时间都用于奉承红龙以求活路。

***痴迷的收藏家 Obsessive Collectors。***红龙视其财宝的价值高于一切，而它们所囤积的宝藏也因此流传为传奇。它们贪恋所有值钱的东西，而且能够一目了然的判断饰品到底价值几个铜板。那些从它杀死的强敌身上夺来的财宝是红龙的挚爱，而正是这些宝物彰显着它自身的优越感。

红龙清楚记得其宝藏中每件物品的价值和来历，以及每件物品所放的确切位置。它会因注意到一枚硬币的缺失而点燃怒火，进而毫不留情的追杀小偷。如果无法找到小偷，红龙便会暴跳如雷，并将附近的城镇和乡村夷为废墟以宣泄愤怒。

## 红龙巢穴 A Red Dragon's Lair

红龙在高山和丘陵之中筑巢，居住在白雪皑皑的山峰洞穴之中，或者在废弃的矿山和矮人据点的深邃大厅里。地热与火山活动区的洞穴是红龙最珍爱的筑巢地，其内的热浪与熔岩即可作为阻挠入侵者的险阻，也可以让红龙在入眠时享受其冲刷洗涤。

将宝藏安全的保护于深邃的巢穴中后，红龙便将自己大部分的时间都花在巢穴外的群山上。红龙认为世界上的宏伟高峰便是其俯视领土的宝座，并享受在此欣赏其统领的世界，在遥望寻找更多待其征服之地。

其错综复杂的巢穴中，布满了仆从们为龙的力量所树立的纪念碑，记述着其一生发生的各种残酷故事，各种被屠戮的仇敌以及各个被征服的国家。

### 巢穴动作 Lair Actions

先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），龙可以执行一个巢穴动作并产生下列效应其一。它不能在连续两轮里重复使用同一种效应：

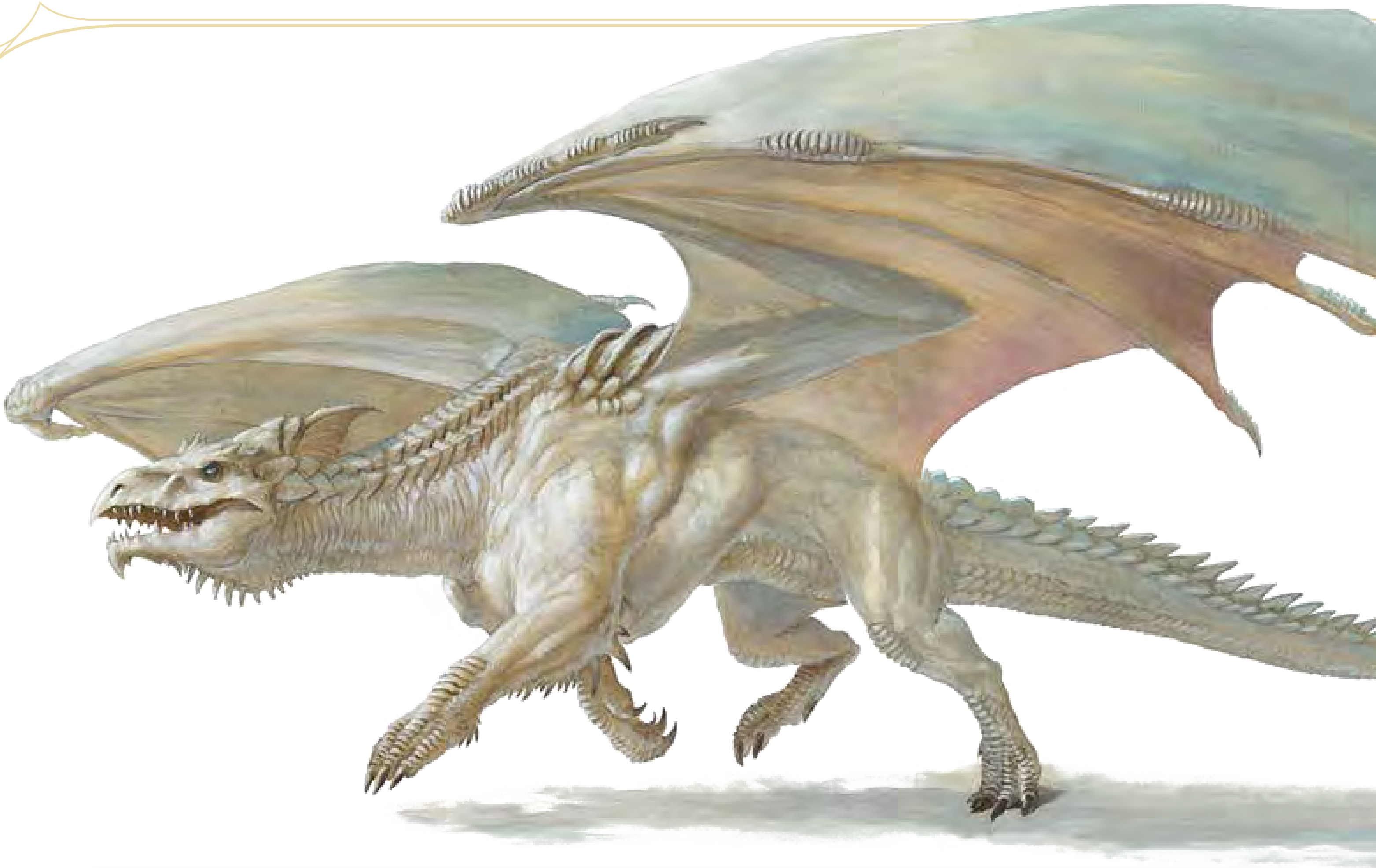
- 红龙周边 120 尺范围内它能看见的一点涌出岩浆，并形成以该点为中心一处高 20 尺、宽 5 尺的间歇泉。该区域内的所有生物都必须进行一次 DC 15 的敏捷检定，豁免失败者将受到 21（6d6）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。
- 红龙周边 60 尺半径范围内的巢穴区域震颤晃动。该区域内地面上除该龙外的所有生物都必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免，豁免失败则应击倒地。
- 红龙周边 120 尺范围内它能看见的一点升起火山燃气，并以该点为中心环绕成一团半径 20 尺的球状云团。燃气在区域内弥漫至所有角落，使区域处于轻度遮蔽。云团持续至下一轮先攻轮到 20。在云团区域内开始其回合的每个生物都必须进行一次DC 13的体质豁免，豁免失败则陷入中毒，直至其回合结束。以该方式中毒的生物将陷入失能。

### 区域效应 Regional Effects

这片区域由于其内一个传奇红龙的巢穴而被魔法扭曲，造成了下列一项或多项的效应：

- 巢穴周边 6 里范围内的区域时常发生小型的地震。
- 巢穴周边 1 里范围内的水源因超自然力量而变暖并被硫磺所污染。
- 巢穴周边 1 里范围内的岩石裂隙成为通往火元素位面的传送门，火元素类生物会从这里进入该世界并在附近栖息。

龙死亡后，这些效应会在 1d10 日内逐渐消散。



## 远古白龙 Ancient White Dragon

*超巨型龙类，混乱邪恶*

**AC**：**20（天生护甲）**
**HP**：**333（18d20+144）**
**速度**：**40 尺，掘穴 40 尺，飞行 80 尺，游泳 40 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 26（+8） | 10（+0） | 26（+8） |
| **智力** | **感知** | **魅力** |
| 10（+0） | 13（+1） | 14（+2） |

**豁免**：**敏捷+6，体质+14，感知+7，魅力+8**
**技能**：**察觉+13，隐匿+6**
**伤害免疫**：**冷冻**
**感官**：**盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 23**
**语言**：**通用语，龙语**
**挑战等级**：**20（25,000 XP）**

***冰上行走 Ice Walk。***白龙可以在冰面上穿行和攀爬而无需进行属性检定。此外，其穿过由冰或雪组成的困难地形时也不需要花费额外的移动力。

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。***白龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***白龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+14，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*19（2d10+8）的穿刺伤害，外加 9（2d8）的冷冻伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+14，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*15（2d6+8）的挥砍伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击：*命中+14，触及 20 尺，单一目标。*伤害：*17（2d8+8）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence。***白龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 16 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该白龙的骇人威仪。

***冷冻吐息 Cold Breath（充能 5~6）。***白龙呼出冰暴并覆盖一处 90 尺的锥状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 22 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 72（16d8）的冷冻伤害，豁免成功则伤害减半。

### 传奇动作

白龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。**白龙进行一次感知（察觉）检定。
**尾击攻击 Tail Attack。**白龙发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。**白龙挥动翅膀。其身边 15 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 22 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 15（2d6+8）的钝击伤害，并应声击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

## 成年白龙 Adult White Dragon

*巨型龙类，混乱邪恶*

**AC**：18（天生护甲）
**HP**：200（16d12+96）
**速度**：40 尺，掘穴 30 尺，飞行 80 尺，游泳 40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 22（+6） | 14（+0） | 22（+6） | 8（-1） | 12（+1） | 12（+1） |

**豁免**：敏捷+5，体质+11，感知+6，魅力+6
**技能**：察觉+11，隐匿+5
**伤害免疫**：冷冻
**感官**：盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 21
**语言**：通用语，龙语
**挑战等级**：13（10,000 XP）

***冰上行走 Ice Walk*。**白龙可以在冰面上穿行和攀爬而无需进行属性检定。此外，其穿过由冰或雪组成的困难地形时也不需要花费额外的移动力。

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）*。**白龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

### 动作

***多重攻击 Multiattack*。**白龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite*。***近战武器攻击：*命中+11，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*17（2d10+6）的穿刺伤害，外加 4（1d8）的冷冻伤害。

***爪击 Claw*。***近战武器攻击：*命中+11，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*13（2d6+6）的挥砍伤害。

***尾击 Tail*。***近战武器攻击：*命中+11，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*15（2d8+6）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence*。**白龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 14 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该白龙的骇人威仪。

***冷冻吐息 Cold Breath（充能 5~6）*。**白龙呼出冰暴并覆盖一处 60 尺的锥状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 19 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 54（12d8）的冷冻伤害，豁免成功则伤害减半。

### 传奇动作

白龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect**。白龙进行一次感知（察觉）检定。
**尾击攻击 Tail Attack**。白龙发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）**。白龙挥动翅膀。其身边 10 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 19 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 13（2d6+6）的钝击伤害，并应声击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

## 幼年白龙 Young White Dragon

*大型龙类，混乱邪恶*

**AC**：17（天生护甲）
**HP**：133（14d10+56）
**速度**：40 尺，掘地 20 尺，飞行 80 尺，游泳 40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 10（+0） | 18（+4） | 6（-2） | 11（+0） | 12（+1） |

**豁免**：敏捷+3，体质+7，感知+3，魅力+4
**技能**：察觉+6，隐匿+3
**伤害免疫**：冷冻
**感官**：盲视 30 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 16
**语言**：通用语，龙语
**挑战等级**：6（2，300 XP）

***冰上行走 Ice Walk*。**白龙可以在冰面上穿行和攀爬而无需进行属性检定。此外，其穿过由冰或雪组成的困难地形时也不需要花费额外的移动力。

### 动作

***多重攻击 Multiattack*。**白龙发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite*。***近战武器攻击：*命中+7，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*15（2d10+4）穿刺伤害，外加 4（1d8）冷冻伤害。

***爪击 Claw*。***近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的挥砍伤害。

***冷冻吐息 Cold Breath（充能 5~6）*。**白龙呼出冰暴并覆盖一处 30 尺的锥状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 15 的体质豁免检定，豁免失败者将受到 45（10d8）的冷冻伤害，豁免成功则伤害减半。

## 白龙 White Dragon

白龙是最小，最不聪明，最野性的色彩龙，它们居住在寒冷气候带，或是靠近极地地区和冰封的山脉中。它们是受饥饿与贪婪所驱动，残忍而狠毒的爬行动物。

白龙的长着野性未驯的兽眼，一副流线型的身材以及一个骨质颈冠。白龙雏龙的鳞色是闪亮的纯白色。随着年龄增长，其光泽会逐渐消失，一些鳞片也会开始变暗。因而年长的白龙会长有一些斑驳的淡蓝和浅灰色斑点。这些图案可以助它狩猎时融入寒冰和岩石的地区，而它飞腾而起穿过天上云雾时也可以隐藏于视野之中。

***原始而记仇 Primal and Vengeful。***白龙缺少其他大多数龙类所具备的狡诈与战术思维。不过它们的野兽本能令其成为所有龙类中最好的猎人，并使其因此孤独的专注于求生和屠杀敌人。白龙只吞食被冰冻的猎物，它们会趁猎物被其吐息武器冰冻僵硬时吞食对方。它们将未食用的猎物用冰包裹并埋在其巢穴附近的雪地中，这种天然的食品柜在白龙的住处非常常见也很容易找到。

白龙还会将最强敌人的尸体留作纪念品，且会时常观赏这些冻僵的尸体一体会自身的高强而沾沾自喜。这些遗骸包括了各种巨人、百足魔兽 remorhazes 和其它龙类，并时常立于白龙巢穴中醒目的位置，作为对入侵者的警告。

仅有普通智能的白龙却拥有非凡的记忆力。它们牢记着每个细节与成败，且以睚眦必报而闻名于世。它们通常也会因此冒犯与其在同一地区筑巢的银龙。白龙跟所有龙类一样以龙语交谈，但非必要时都很少说话。

## 白龙雏龙 White Dragon Wyrmling

*中型龙类，混乱邪恶*

**AC**：**16（天生护甲）**
**HP**：**32（5d8+10）**
**速度**：**30 尺，掘穴 15 尺，飞行 60 尺，游泳 30 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 14（+2） | 10（+0） | 14（+2） | 5（-3） | 10（+0） | 11（+0） |

**豁免**：**敏捷+2，体质+4，感知+2，魅力+2**
**技能**：**察觉+4，隐匿+2**
**伤害免疫**：**冷冻**
**感官**：**盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14**
**语言**：**龙语**
**挑战等级**：**2（450 XP）**

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（1d10+2）的穿刺伤害，外加 2（1d4）的冷冻伤害。

***冷冻吐息 Cold Breath（充能 5~6）。***白龙呼出冰暴并覆盖一处 15 尺的锥状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 12 的体质豁免检定，豁免失败者将受到 22（5d8）的冷冻伤害，豁免成功则伤害减半。

***孤王 Lone Masters。***白龙会刻意避开其他龙类，但仍会与一些可能成为其异性配偶的白龙接触。但即便它们成为配偶，白龙们也只是一起至孕育出后代便分道扬镳，再次各自回归孤寂。

白龙不容许巢穴附近存在竞争者。加上它们时常因其他生物太强或太弱而觉得碍眼，导致白龙就算没有受到挑衅也会忽然发动攻击。作为白龙的服侍者，其族群必须要强壮到足以应付巨龙的怒火，并且可以承受因其饥饿而导致的人员损耗。只有一些智慧的类人生物能够满足这些条件，其中包括了崇拜龙的狗头人，这也是白龙巢穴中最常见的生物。

强大的生物有时可以通过展示其物理或魔法力量来驯服白龙。霜巨人们会通过挑战白龙来证明自己的实力并提升自己在氏族中的地位，而他们破损的骸骨也常堆弃在白龙的巢穴中。不过，白龙被霜巨人击败后虽然会成为其仆从，但它们在接受支配的同时，还可以在其他服侍巨人或对抗巨人生物间建立自己的统治领地。

***冰下宝藏 Treasure Under Ice。***白龙喜欢寒光闪闪的坚冰并青睐拥有类似材质的宝物，比如钻石。只是在它们所处的偏僻极地里，白龙所囤积的宝藏往往更常见到海象或猛犸的牙制品，还有鲸骨雕塑、船首像、皮草以及从那些愚勇的冒险者身上获取的魔法物品。

白龙巢穴中遍布着散落的钱币与宝石，并在光线的照耀下如群星般闪闪发光。大型的宝藏和宝箱则覆盖着白龙呼出的白霜，并安全的保存在透明冰层之下。龙的强大力量使得它能够轻松的接近自己的财宝，而低等生物则必须花费数小时一点点的敲碎或融化坚冰，才能触及宝库的主体。

白龙无暇的记忆力可以帮它更好的保存宝库里所有的宝石钱币和魔法物品。白龙闻名于难以贿赂，单纯是因为以此为目的所承诺的任何财宝都会被其视为侮辱，而它们会觉得只需杀死承诺者就可以直接夺得宝藏了。

## 白龙巢穴 A White Dragon's Lair

白龙的巢穴建在远离阳光的冰窟和深层地底洞室中。它们偏爱只能飞行进入的高山深谷，悬崖石壁的裂隙或是冰川里迷宫般的冰窟群。白龙喜欢在洞窟中飞起，飞到天花板顶端再像蝙蝠一样抓扣其上，或是沿着结冰的裂隙从洞顶滑下。

传奇的白龙天生的魔力会加深巢穴周围环境的寒气。高山洞窟会因白龙的存在而快速冻结。而白龙则可以通过其巢穴中恸哭的寒风变换的声调察觉入侵者的到来。

白龙在其巢穴高处的冰架和崖壁缝隙中休息。其周围的地面布满碎冰和石头，加上周围一些隐蔽的深坑和光滑的斜坡一起形成一片困境。敌人艰难的向其靠近时，白龙便会且飞且停顿的从高处吐出冷冻吐息将对方摧毁。

## 巢穴动作 Lair Actions

先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），龙可以执行一个巢穴动作并产生下列效应其一。它不能在连续两轮里重复使用同一种效应：

- 白龙周边 120 尺范围内它能看见的一点升起浓雾，并填满以该点为中心一处半径 20 尺的球状区域。雾气蔓延至区域内的每一角落，并使该区域处于重度遮蔽。浓雾出现时每个身处其内的生物必须进行一次 DC 10 的体质豁免。豁免失败者将受到 10（3d6）的冷冻伤害，豁免成功则伤害减半。在浓雾中结束其回合的生物受到 10（3d6）的冷冻伤害。时速至少 20 里的风可以将该雾气驱散。否则雾气会持续到龙再次使用该巢穴动作或直至该龙死亡。
- 白龙周边 120 尺范围内它能看见的三个生物其头顶天花板上掉落锯齿状的碎冰。该龙对每个目标发动一次远程攻击检定（命中+7）。命中时，该目标将受到 10（3d6）的穿刺伤害。
- 白龙在其周边 120 尺范围内它能看见的固态表面上创造出一堵不透明的冰墙。该墙至多长 30 尺、高 30 尺、厚 1 尺。冰墙出现时，其区域内的每个生物将被推出 5 尺远，再落在冰墙的某一侧（该生物自选）。每 10 尺长的一段冰墙拥有 AC 5，HP 30，火焰伤害易伤，并且免疫强酸、冷冻、黯蚀和心灵伤害。这面墙会在龙再次使用该巢穴动作，或是该龙死亡时消失不见。

## 区域效应 regional Effects

这片区域由于其内一个传奇白龙的巢穴而被魔法扭曲，造成了下列一项或多项的效应：

- 巢穴周边 6 里范围内的地面上升起刺骨的雾气。
- 巢穴周边 6 里范围内落下冻雨，有时还会在龙休息时转变成暴风雪环境。
- 冰墙隔开了巢穴内的空间。每道墙厚 6 寸，且每 10 尺长的一段拥有 AC 5，HP 15，火焰伤害易伤，并且免疫强酸、冷冻、黯蚀和心灵伤害。

  白龙可以随意移动穿过这些冰墙而不受任何移动限制。但该龙移动经过的冰墙也会立即被破坏。

龙死亡后，寒雾和降雨会在 1 日内逐渐衰退消失。冰墙则会在 1d10 日内逐渐消融。

# 金属龙 Metallic Dragons

金属龙们将自己视为在世界上拥有一席之地的众多种族中最强的一份子，并时刻维持并守护着世界本身。

***高尚的奇人 Noble Curiosity。***金属龙与它们的邪恶亲族一样渴求着宝藏，但它们却没有过多的受追求财富的贪欲左右。另一方面，金属龙沉迷于研究与搜集，并将无人问津的文物带回其巢穴中收藏。金属龙的宝库中充满了反映其性格，讲述其历史，并保存其记忆的物品。金属龙还会保护其他生物免受危险魔法的伤害。因此，一些强力的魔法物品乃至于邪恶的神器都可能藏身于金属龙的宝库中。

金属龙会被说服以将宝库中的部分物品用于大义。然而，其它生物对这些物品的需求与正确认知往往与龙的观点不尽相同。因而要让金属龙割舍它的某些藏品，还必须要实施哄骗或说服等手段。

***孤独的变形者 Solitary Shapeshifters。***金属龙在其漫长的生命中，学会了以魔法能力呈现类人生物或野兽形态的能力。学会这种易容技术的龙可能会长时间的融进某个文化社会中生活。某些龙由于担心或多疑而不愿远离巢穴和宝库，而另一些胆大的个体则热爱以类人的姿态行走于城市街头，享受当地的美食文化，并以观察低等种族的生活为乐。

一些金属龙更偏爱呆在远离文明之地，以尽量避免引起敌人的注意。但这也意味着它们常常会与当前的时事脱节。

***永恒的记忆 The Persistence of Memory。***金属龙拥有长久的记忆，它们对类人生物的观点都是在基于其曾遇到并与之接触的类人生物个体。善龙可以通过气味辨别类人生物的血缘，甚至可以依此辨别熟人和它们离开多年时间里所接触到的各种事物。金龙不会怀疑奸诈反派对其实施的欺诈，反而会像一名慈祥和蔼的奶奶一样将反派们当做与它一样的好心人。另一方面却又会因某个高尚圣武士的祖宗在三世纪前偷取其宝库的一尊银雕像而对其忿恨不已。

***善龙之王 King of Good Dragons。***金属龙的主神铂金之龙巴哈姆特 Bahamut, the Platinum Dragon。它居住于七重天堂之天界山 the Seven Heavens of Mount Celestia，又经常会以魔法伪装成一名衣着俭朴长袍的男性人类老者在物质位面徘徊。此时它的身边通常伴随着七只金色的金丝雀——实际上却是七头变身的远古金龙。

巴哈姆特很少会干涉凡间生物的事务，但仍然会不遗余力的阻止龙后提亚玛特与其邪恶子嗣们的阴谋。巴哈姆特为正义与守护而献身的精神常常会吸引善良阵营的牧师和圣武士为其崇拜。而作为弱等神力的它也有赐予神圣法术的能力。



## 远古黄铜龙 Ancient Brass Dragon

*超巨型龙类，混乱善良*

**AC**：20（天生护甲）
**HP**：297（17d20+119）
**速度**：40 尺，掘穴 40 尺，飞行 80 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 27（+8） | 10（+0） | 25（+7） | 16（+3） | 15（+2） | 19（+4） |

**豁免**：敏捷+6，体质+16，感知+8，魅力+10
**技能**：历史+9，察觉+14，游说+10，隐匿+6
**伤害免疫**：火焰
**感官**：盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 24
**语言**：通用语，龙语
**挑战等级**：20（25,000 XP）

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。***黄铜龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***黄铜龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击*：命中+14，触及 15 尺，单一目标。*伤害*：19（2d10+8）的穿刺伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击*：命中+14，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：15（2d6+8）的挥砍伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击*：命中+14，触及 20 尺，单一目标。*伤害*：17（2d8+8）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence。***黄铜龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 18 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该龙的骇人威仪。

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）。***黄铜龙可以使用下列吐息武器之一：

**火焰吐息 Fire Breath。**黄铜龙呼出火焰并覆盖一处 90 尺长、10 尺宽的线状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 21 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 56（16d6）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

**催眠吐息 Sleep Breath。**黄铜龙呼出催眠气体并覆盖一处 90 尺长的锥状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 21 的体质豁免，豁免失败者将陷入持续 10 分钟的昏迷状态。该生物受到伤害，或者其他生物用一个动作将它唤醒时，其身上的该效应终止。

***变形 Change Shape。***黄铜龙可以用魔法变形为挑战等级等于或低于其自身的类人生物或野兽，也可以同样用该动作恢复其真实形态。在死亡时，它也会恢复其真实形态。它携带或着装的任何装备都将转变为适应新形态，或是直接吸收为新形态的一部分（依照该龙的意愿）。

在新形态下，黄铜龙将保留其阵营，生命骰，生命值，说话能力，传奇抗性，巢穴动作以及智力、感知、魅力数值，还有该动作。而其它的数据和能力则替换为新形态的相应条目（不包括新形态的职业特性和传奇动作）。

### 传奇动作

黄铜龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。**黄铜龙进行一次感知（察觉）检定。
**尾击攻击 Tail Attack。**黄铜龙发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。**黄铜龙挥动翅膀。其身边 15 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 22 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 15（2d6+8）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

# 成年黄铜龙 Adult Brass Dragon

*巨型龙类，混乱善良*

**AC**：18（天生护甲）
**HP**：172（15d12+75）
**速度**：40 尺，掘穴 30 尺，飞行 80 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 23（+6） | 敏捷 10（+0） | 体质 21（+5） |
| 智力 14（+3） | 感知 13（+1） | 魅力 17（+3） |

**豁免**：敏捷+5，体质+10，感知+6，魅力+8
**技能**：历史+7，察觉+11，游说+8，隐匿+5
**伤害免疫**：火焰
**感官**：盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 21
**语言**：通用语，龙语
**挑战等级**：13（10,000 XP）

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。***黄铜龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

## 动作

***多重攻击 Multiattack。***黄铜龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击*：命中+11，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：17（2d10+6）的穿刺伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击*：命中+11，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：13（2d6+6）的挥砍伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击*：命中+11，触及 15 尺，单一目标。*伤害*：15（2d8+6）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence。***黄铜龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 16 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该黄铜龙的骇人威仪。

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）。***黄铜龙可以使用下列吐息武器之一：

**火焰吐息 Fire Breath。**黄铜龙呼出火焰并覆盖 60 尺长、5 尺宽的线状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 18 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 45（13d6）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

**催眠吐息 Sleep Breath。**黄铜龙呼出催眠气体并覆盖 60 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 18 的体质豁免检定，豁免失败则陷入持续 10 分钟的昏迷状态。该生物受到伤害，或者其他生物用一个动作将它唤醒时，其身上的该效应终止。

## 传奇动作

黄铜龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。**黄铜龙进行一次感知（察觉）检定。
**尾击攻击 Tail Attack。**黄铜龙发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。**黄铜龙挥动翅膀。其身边 10 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 19 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 13（2d6+6）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

# 幼年黄铜龙 Young Brass Dragon

*大型龙类，混乱善良*

**AC**：17（天生护甲）
**HP**：110（13d10+39）
**速度**：40 尺，掘地 20 尺，飞行 80 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 19（+4） | 敏捷 10（+0） | 体质 17（+3） |
| 智力 12（+1） | 感知 11（+0） | 魅力 15（+2） |

**豁免**：敏捷+3，体质+6，感知+3，魅力+5
**技能**：察觉+6，游说+5，隐匿+3
**伤害免疫**：火焰
**感官**：盲视 30 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 16
**语言**：通用语，龙语
**挑战等级**：6（2,300 XP）

## 动作

***多重攻击 Multiattack。***黄铜龙发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击*：命中+7，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：15（2d10+4）的穿刺伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击*：命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：11（2d6+4）的挥砍伤害。

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）。***黄铜龙可以使用下列吐息武器之一：

**火焰吐息 Fire Breath。**黄铜龙呼出火焰并覆盖 40 尺长、5 尺宽的线状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 14 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 42（12d6）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

**催眠吐息 Sleep Breath。**黄铜龙呼出催眠气体并覆盖 30 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 14 的体质豁免，豁免失败则陷入持续 5 分钟的昏迷状态。该生物受到伤害，或者其他生物用一个动作将它唤醒时，其身上的该效应终止。

## 黄铜龙 Brass Dragon

作为最善于交际的真龙，黄铜龙热衷于交谈，并喜爱阳光以及酷热、干燥的气候。

黄铜龙的额头膨出一副轮廓分明的护板保护着头颅，下颌则长着锋利的长刺。一条背鳍从其脖子背后沿着双翼之间一直延伸到尾端。黄铜龙雏龙的鳞色偏向暗淡斑驳的棕色。随着年龄的增长，其鳞片会变得闪亮，并最终显出一种抛光般的暖色光泽。其翅膀与褶皱边缘长着的一些绿斑，会随着年龄增长而变暗。而年老的黄铜龙，其瞳色也会逐渐变淡直至变成如熔融金属球一般。

***直白的健谈 Boldly Talkative*。**黄铜龙想要在漫长的生命中与千万种生物交谈，甚至会为了积累这些资讯而给予丰厚的财宝作为礼物。如果某个智慧生物还没跟黄铜龙谈过就要离开，龙便会紧随其后。如果生物试图使用魔法或武力逃脱，龙很可能会一怒之下作出反应，以用其催眠毒气瘫痪该生物。对方醒来时，便会发现自己被渴望聊到尽兴的黄铜龙用巨大的爪子按倒在地，或者是被沙子埋到其颈部。

## 黄铜龙雏龙 Brass Dragon Wyrmling

*中型龙类，混乱善良*

**AC**：**16（天生护甲）**
**HP**：**16（3d8+3）**
**速度**：**30 尺，掘穴 15 尺，飞行 60 尺**

| | | |
|---|---|---|
| **力量 15（+2）** | **敏捷 10（+0）** | **体质 13（+1）** |
| **智力 10（+0）** | **感知 11（+0）** | **魅力 13（+1）** |

**豁免**：**敏捷+2，体质+3，感知+2，魅力+3**
**技能**：**察觉+4，隐匿+2**
**伤害免疫**：**火焰**
**感官**：**盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14**
**语言**：**龙语**
**挑战等级**：**1（450 XP）**

### 动作

***啃咬 Bite*。***近战武器攻击*：命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：7（1d10+2）的穿刺伤害。

***吐息武器 Breath Weapon*（*充能 5~6*）。**黄铜龙可以使用下列吐息武器之一：

**火焰吐息 Fire Breath**。黄铜龙呼出火焰并覆盖 20 尺长、5 尺宽的线状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 11 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 14（4d6）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

**催眠吐息 Sleep Breath**。黄铜龙呼出催眠气体并覆盖 15 尺长锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 11 的体质豁免，豁免失败则陷入持续 1 分钟的昏迷状态。该生物受到伤害，或者其他生物用一个动作将它唤醒时，其身上的该效应终止。

黄铜龙信赖那些表面上享受与其交谈的生物，但它们有足够的智商弄清自己是否被操弄。这种情况发生时，黄铜龙往往会将计就计的在交谈中设计重重圈套，以将这场交谈当做一场竞技游戏。

***珍贵的宝藏 Prized Treasures*。**黄铜龙会贪恋那些能够交谈而有个性的智能魔法物品。一把会用心灵感应的智能武器或是其内束缚着一个风巨灵 djinni 的魔法油灯必定会成为黄铜龙藏品中最珍贵的宝藏。

黄铜龙将其宝库隐藏在沙丘之下，或者是远离其母巢的隐蔽地点。它们不会记不住宝库的埋藏地，因此没有必要使用地图。一些冒险者或其他漫游者可能会发现在绿洲中埋藏的箱子，或是半埋在沙漠废墟中的隐藏宝藏，而这些正是黄铜龙宝库的一部分。

## 黄铜龙巢穴 A Brass Dragon's Lair

黄铜龙的沙漠巢穴是典型的沙漠废墟，峡谷或者是顶部孔洞可以让阳光照进去的洞窟群。

### 巢穴动作 Lair Actions

先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），龙可以执行一个巢穴动作并产生下列效应其一。它不能在连续两轮里重复使用同一种效应：

- 一股强风环绕在黄铜龙的周围。其周边 60 尺范围内的每个生物都必须进行一次 DC 15 的力量豁免。豁免失败者将向龙所在方向推后 15 尺并应击倒地。气体和蒸汽都将被这股风吹散，未被保护的火焰也会被吹灭。被保护的火焰（比如灯笼）则有 50%的几率被扑灭。
- 黄铜龙周边 120 尺范围内它能看见的一点升起流沙旋涡，并以该点形成一团半径 20 尺的沙云。沙云在区域内扩散到每个角落。每个处于其中的生物都必须进行一次 DC 15 的体质豁免。豁免失败者将陷入持续 1 分钟的目盲状态。受影响生物可以在每个其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止其身上的该效应。

### 区域效应 Regional Effects

这片区域由于其内一个传奇黄铜龙的巢穴而被魔法扭曲，造成了下列一项或多项的效应：

- 巢穴周边 6 里范围内的沙地上出现一条道路。道路会通往安全的避难所和隐蔽的水源，同时也会引导离开龙想要保持原状的地区。
- 巢穴周围 1 里范围内的沙漠里出现大小各异的怪物影像。这些幻象可以移动且看起来非常真实，且不能造成任何伤害。生物可以从远处进行一次 DC 20 的智力（调查）检定以判断影像是否幻象。由于物件可以穿透影像，因此任何物理接触都可以揭示影像的幻象本质。
- 巢穴周边 1 里范围内的水源，其周围 30 尺范围内如果出现智力为 3 或更高的生物，则龙可以意识到该生物的存在并掌握其位置。

龙死后，道路在 1d10 日内消失，其它效应则立即消失。



## 远古青铜龙 Ancient Bronze Dragon

*超巨型龙类，守序善良*

**AC**：22（天生护甲）
**HP**：444（24d20+192）
**速度**：40 尺，飞行 80 尺，游泳 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 29（+9） | 敏捷 10（+0） | 体质 27（+8） |
| 智力 18（+4） | 感知 17（+3） | 魅力 21（+5） |

**豁免**：敏捷+7，体质+15，感知+10，魅力+12
**技能**：洞悉+10，察觉+17，隐匿+7
**伤害免疫**：闪电
**感官**：盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 27
**语言**：通用语，龙语
**挑战等级**：22（41,000 XP）

***水陆两栖 Amphibious*。**青铜龙可以在水中和空气中呼吸。

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）*。**青铜龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

### 动作

***多重攻击 Multiattack*。**青铜龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite*。***近战武器攻击*：命中+16，触及 15 尺，单一目标。*伤害*：20（2d10+9）的穿刺伤害。

***爪击 Claw*。***近战武器攻击*：命中+16，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：16（2d6+9）的挥砍伤害。

***尾击 Tail*。***近战武器攻击*：命中+16，触及 20 尺，单一目标。*伤害*：18（2d8+9）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence*。**青铜龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 18 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该青铜龙的骇人威仪。

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）*。**青铜龙可以使用下列吐息武器之一：

**闪电吐息 Lightning Breath。**青铜龙呼出闪电并覆盖 120 尺长、10 尺宽的线状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 23 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 88（16d10）的闪电伤害，豁免成功则伤害减半。

**斥力吐息 Repulsion Breath。**青铜龙呼出斥力能量并覆盖 30 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 23 的力量豁免检定。豁免失败则被向龙所在的方向推后 60 尺。

***变形 Change Shape*。**青铜龙黄铜龙可以用魔法变形为挑战等级等于或低于其自身的类人生物或野兽，也可以同样用该动作恢复其真实形态。在死亡时，它也会恢复其真实形态。它携带或着装的任何装备都将转变为适应新形态，或是直接吸收为新形态的一部分（依照该龙的意愿）。

在新形态下，青铜龙将保留其阵营，生命骰，生命值，说话能力，传奇抗性，巢穴动作以及智力、感知、魅力数值，还有该动作。而其它的数据和能力则替换为新形态的相应条目（不包括新形态的职业特性和传奇动作）。

### 传奇动作

青铜龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。**青铜龙进行一次感知（察觉）检定。
**尾击攻击 Tail Attack。**青铜龙发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。**青铜龙挥动翅膀。其身边 15 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 24 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 16（2d6+9）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

## 成年青铜龙 Adult Bronze Dragon

*巨型龙类，守序善良*

**AC：19（天生护甲）**
**HP：212（17d12+102）**
**速度：40 尺，飞行 80 尺，游泳 40 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 25（+7） | 10（+0） | 23（+6） | 16（+3） | 15（+2） | 19（+4） |

**豁免：敏捷+5，体质+11，感知+7，魅力+9**
**技能：洞悉+7，察觉+12，隐匿+5**
**伤害免疫：闪电**
**感官：盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 22**
**语言：通用语，龙语**
**挑战等级：15（13,000 XP）**

***水陆两栖 Amphibious。***青铜龙可以在水中和空气中呼吸。

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。***青铜龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***青铜龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+12，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*18（2d10+7）的穿刺伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+12，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*14（2d6+7）的挥砍伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击：*命中+12，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*16（2d8+7）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence。***青铜龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 17 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该青铜龙的骇人威仪。

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）。***青铜龙可以使用下列吐息武器之一：

**闪电吐息 Lightning Breath。**青铜龙呼出闪电并覆盖 90 尺长、5 尺宽的线状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 19 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 66（12d10）的闪电伤害，豁免成功则伤害减半。

**斥力吐息 Repulsion Breath。**青铜龙呼出斥力能量并覆盖 30 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 19 的力量豁免检定。豁免失败则被向龙所在的方向推后 60 尺。

***变形 Change Shape。***青铜龙可以用魔法变形为挑战等级等于或低于其自身的类人生物或野兽，也可以同样用该动作恢复其真实形态。在死亡时，它也会恢复其真实形态。它携带或着装的任何装备都将转变为适应新形态，或是直接吸收为新形态的一部分（依照该龙的意愿）。

在新形态下，青铜龙将保留其阵营，生命骰，生命值，说话能力，传奇抗性，巢穴动作以及智力、感知、魅力数值，还有该动作。而其它的数据和能力则替换为新形态的相应条目（不包括新形态的职业特性和传奇动作）。

### 传奇动作

青铜龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。**青铜龙进行一次感知（察觉）检定。

**尾击攻击 Tail Attack。**青铜龙发动一次尾击攻击。

**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。**青铜龙挥动翅膀。其身边 10 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 20 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 14（2d6+7）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

## 幼年青铜龙 Adult Bronze Dragon

*大型龙类，守序善良*

**AC：18（天生护甲）**
**HP：142（15d10+60）**
**速度：40 尺，飞行 80 尺，游泳 40 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 19（+4） | 10（+0） | 17（+3） | 12（+1） | 11（+0） | 15（+2） |

**豁免：敏捷+3，体质+8，感知+5，魅力+7**
**技能：洞悉+4，察觉+7，隐匿+3**
**伤害免疫：闪电**
**感官：盲视 30 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 17**
**语言：通用语，龙语**
**挑战等级：8（3,900 XP）**

***水陆两栖 Amphibious。***青铜龙可以在水中和空气中呼吸。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***青铜龙发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+8，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*16（2d10+5）的穿刺伤害，

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+8，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*12（2d6+5）的挥砍伤害。

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）。***青铜龙可以使用下列吐息武器之一：

**闪电吐息 Lightning Breath。**青铜龙呼出闪电并覆盖 60 尺长、5 尺宽的线状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 55（10d10）的闪电伤害，豁免成功则伤害减半。

**斥力吐息 Repulsion Breath。**青铜龙呼出斥力能力并覆盖 30 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 15 的力量豁免检定。豁免失败则被向龙所在的方向推后 40 尺。

## 青铜龙 Bronze Dragon

青铜龙是以水生植物和鱼类为主食的沿海居民。它们会化作友善的动物观察自己感兴趣的其它生物。它们着迷于战争，并迫切的想加入军队为正义事业而战。

青铜龙带有棱纹和沟槽的头冠塑造出其头部轮廓。弯曲的双角从头冠上伸出，与其下颚和颌部伸出的棘刺相呼应。青铜龙长着方便其游泳的带蹼脚掌和光滑鳞片。青铜龙雏龙的鳞色黄中带绿，而只有在龙接近成年时其鳞色才会加深变暗而富有青铜色调。青铜龙的瞳色会随年龄的增长而变淡，直到最后变得有如发光的绿球。

***海岸之龙 Dragons of the Coast。*** 青铜龙喜欢看船只在其筑巢的海岸边来来往往的行驶，有时还会变成海豚 dolphins 或海鸥 seagulls 形态以更加靠近的观察这些船舶和其上的船员。一些胆大的青铜龙会伪装成鸟或老鼠溜到船上检查货舱中的财宝。如果龙发现某些值得加进宝库藏品的货色，便会为其与船长进行交易。

***战争机器 War Machines。*** 青铜龙积极的反对暴政，许多青铜龙都希望好好利用其体型与力量来测试自己的勇武。

当冲突在其巢穴附近展开时，青铜龙会先弄清其根本原因，然后为战斗中任何属于善良的一方提供协助。青铜龙一旦做出承诺，便会成为一名坚定的盟友。

***清白的财富 Well-Organized Wealth。*** 青铜龙会搜刮沉船，也会收集其巢穴附近的珊瑚礁或海底中的多彩珊瑚与珍珠。青铜龙承诺为一支军队对抗暴君的战争服务时，会向对方要求支付象征性的报酬。如果这样的要求超出其盟友的支付能力，它也可能会只收取记录军事历史的古书，或纪念本次联盟的礼仪物品。青铜龙有时也会觉得敌人手上的宝物在自己手上会更安全，并因而将其据为己有。

## 青铜龙巢穴 A Bronze Dragon's Lair

青铜龙将巢穴建在沿海的洞窟中。它可能会打捞失事船只，并在其巢穴附近修复后用作宝库或是放置龙蛋的温床。

### 巢穴动作 Lair Actions

先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），龙可以执行一个巢穴动作并产生下列效应其一。它不能在连续两轮里重复使用同一种效应：

- 青铜龙制造一团雾气等同于施展法术*云雾术 fog cloud*。该雾气会一直持续到下一轮先攻轮到 20。
- 青铜龙周边 120 尺范围内它能看见的一点生出雷霆，并以该点为中心形成一处半径 20 尺的雷区。该区域内的生物都必须进行一次 DC 15 的体质豁免。豁免失败者将受到 5（1d10）的雷鸣伤害，并陷入耳聋直至其下一回合结束。

### 区域效应 Regional Effects

这片区域由于其内一个传奇青铜龙的巢穴而被魔法扭曲，造成了下列一项或多项的效应：

- 青铜龙可以改变巢穴周边 6 里范围内的天气。此时青铜龙不需要在户外，而该效应等同于法术*操控天气 coontrol weather*。龙每天可以使用一次该效应。
- 巢穴周边 6 里范围内的所有水下植物都长着炫目的色泽。
- 身处巢穴时，青铜龙可以设置出幻觉声响，比如轻柔的音乐或者奇怪的回声，并响彻巢穴内的各个位置。

龙死亡后，被改变的天气会如同法术详述中所述一样恢复正常，而其它效应会在 1d10 日后逐渐消散。



## 青铜龙雏龙 Bronze Dragon Wyrmling

*中型龙类，守序善良*

**AC**：17（天生护甲）
**HP**：32（5d8+10）
**速度**：30 尺，飞行 60 尺，游泳 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 17（+3） | 10（+0） | 15（+2） | 12（+1） | 11（+0） | 15（+2） |

**豁免**：敏捷+2，体质+4，感知+2，魅力+4
**技能**：察觉+4，隐匿+2
**伤害免疫**：闪电
**感官**：盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14
**语言**：龙语
**挑战等级**：2（450 XP）

***水陆两栖 Amphibious。*** 青铜龙可以在水中和空气中呼吸。

### 动作

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 8（1d10+3）的穿刺伤害，

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）。*** 青铜龙可以使用下列吐息武器之一：

**闪电吐息 Lightning Breath。** 青铜龙呼出闪电并覆盖 40 尺长、5 尺宽的线状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 12 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 16（3d10）的闪电伤害，豁免成功则伤害减半。

**斥力吐息 Repulsion Breath。** 青铜龙呼出斥力能量并覆盖 30 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 12 的力量豁免检定。豁免失败则被向龙所在的方向推后 30 尺。



## 远古赤铜龙 Ancient Copper Dragon

*超巨型龙类，混乱善良*

**AC：** 21（天生护甲）
**HP：** 350（20d20+140）
**速度：** 40 尺，攀爬 40 尺，飞行 80 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 27（+8） | 12（+1） | 25（+7） | 16（+3） | 15（+2） | 19（+4） |

**豁免：** 敏捷+8，体质+14，感知+10，魅力+11
**技能：** 欺瞒+11，察觉+17，隐匿+8
**伤害免疫：** 强酸
**感官：** 盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 27
**语言：** 通用语，龙语
**挑战等级：** 21（33,000 XP）

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。***赤铜龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***赤铜龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+15，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*19（2d10+8）的穿刺伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+15，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*15（2d6+8）的挥砍伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击：*命中+15，触及 20 尺，单一目标。*伤害：*17（2d8+8）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence。***赤铜龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 19 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该赤铜龙的骇人威仪。

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）。***赤铜龙可以使用下列吐息武器之一：

**强酸吐息 Acid Breath。**赤铜龙呼出强酸并覆盖 90 尺长、10 尺宽的线状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 22 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 63（14d8）的强酸伤害，豁免成功则伤害减半。

**迟缓吐息 Slowing Breath。**远古赤铜龙呼出毒气并覆盖 90 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 22 的体质豁免检定。豁免失败的生物将无法执行反应，它的速度减半，并且它在自己回合内不能发动多过一次的攻击。此外，该生物在其自己回合内可以执行一个动作或一个附赠动作，但不能在一回合内同时执行以上两者。该效应持续 1 分钟。该生物可以在每次其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止其身上的该效应。

***变形 Change Shape。***赤铜龙可以用魔法变形为挑战等级等于或低于其自身的类人生物或野兽，也可以同样用该动作恢复其真实形态。在死亡时，它也会恢复其真实形态。它携带或着装的任何装备都将转变为适应新形态，或是直接吸收为新形态的一部分（依照该龙的意愿）。

在新形态下，赤铜龙将保留其阵营，生命骰，生命值，说话能力，传奇抗性，巢穴动作以及智力、感知、魅力数值，还有该动作。而其它的数据和能力则替换为新形态的相应条目（不包括新形态的职业特性和传奇动作）。

### 传奇动作

赤铜龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。**赤铜龙进行一次感知（察觉）检定。
**尾击攻击 Tail Attack。**赤铜龙发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。**赤铜龙挥动翅膀。其身边 15 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 23 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 15（2d6+8）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

## 成年赤铜龙 Adult Copper Dragon

*巨型龙类，混乱善良*

AC：18（天生护甲）
HP：184（16d12+80）
速度：40 尺，攀爬 40 尺，飞行 80 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 23（+6） | 敏捷 12（+1） | 体质 21（+5） |
| 智力 18（+4） | 感知 15（+2） | 魅力 17（+3） |

豁免：敏捷+6，体质+10，感知+7，魅力+8
技能：欺瞒+8，察觉+12，隐匿+6
伤害免疫：强酸
感官：盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 22
语言：通用语，龙语
挑战等级：14（11,500 XP）

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。***成年赤铜龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***赤铜龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+11，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*17（2d10+6）的穿刺伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+11，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*13（2d6+6）的挥砍伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击：*命中+11，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*15（2d8+6）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence。***赤铜龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 16 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该赤铜龙的骇人威仪。

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）。***赤铜龙可以使用下列吐息武器之一：

**强酸吐息 Acid Breath。**成年赤铜龙呼出强酸并覆盖 60 尺长、5 尺宽的线状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 18 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 54（12d8）的强酸伤害，豁免成功则伤害减半。

**迟缓吐息 Slowing Breath。**远古赤铜龙呼出毒气并覆盖 60 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 18 的体质豁免检定。豁免失败的生物将无法执行反应，它的速度减半，并且它在自己回合内不能发动多过一次的攻击。此外，该生物在其自己回合内可以执行一个动作或一个附赠动作，但不能在一回合内同时执行以上两者。该效应持续 1 分钟。该生物可以在每次其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止其身上的该效应。

### 传奇动作

赤铜龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。**赤铜龙进行一次感知（察觉）检定。

**尾击攻击 Tail Attack。**赤铜龙发动一次尾击攻击。

**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。**赤铜龙挥动翅膀。其身边 10 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 19 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 13（2d6+6）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

## 幼年赤铜龙 Adult Copper Dragon

*大型龙类，混乱善良*

AC：17（天生护甲）
HP：119（14d10+42）
速度：40 尺，攀爬 40 尺，飞行 80 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 19（+4） | 敏捷 12（+1） | 体质 17（+3） |
| 智力 16（+3） | 感知 13（+1） | 魅力 15（+2） |

豁免：敏捷+4，体质+6，感知+4，魅力+5
技能：欺瞒+5，察觉+7，隐匿+4
伤害免疫：强酸
感官：盲视 30 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 17
语言：通用语，龙语
挑战等级：7（2,900 XP）

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***赤铜龙发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+7，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*15（2d10+4）的穿刺伤害，

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的挥砍伤害。

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）。***赤铜龙可以使用下列吐息武器之一：

**强酸吐息 Acid Breath。**赤铜龙呼出强酸并覆盖 40 尺长、5 尺宽的线状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 14 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 40（9d8）的强酸伤害，豁免成功则伤害减半。

**迟缓吐息 Slowing Breath。**赤铜龙呼出毒气并覆盖 30 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 14 的体质豁免检定。豁免失败的生物将无法执行反应，它的速度减半，并且它在自己回合内不能发动多过一次的攻击。此外，该生物在其自己回合内可以执行一个动作或一个附赠动作，但不能在一回合内同时执行以上两者。该效应持续 1 分钟。该生物可以在每次其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止其身上的该效应。

## 赤铜龙 Copper Dragon

赤铜龙生活在丘陵与多岩高地中，且都是一些顽劣的恶作剧大师，笑话大师或出谜大师。其除了社交和温顺的天性外，还具有贪婪和吝啬的倾向。而它们在自己财宝受到威胁时，还会变得十分危险。

棕色的盾板从赤铜龙的眼睛上方伸出，向后延伸重叠生长为一系列分段的长角。它后掠的颊脊和下颌上的褶皱使它显出一副若有所思的模样。

***善良的主家 Good Hosts。***赤铜龙青睐有趣的笑话、幽默的故事与谜语。那些不懂欣赏其笑话，或不接受其善意的幽默把戏的行为都会惹恼赤铜龙。

赤铜龙特别喜欢游吟诗人。它可以让出巢穴的一部分作为诗人的临时住所，以交换对方为其讲故事、猜谜语和演奏音乐。在赤铜龙看来，这种陪伴是其梦寐以求的珍宝。

***谨慎与手艺 Cautious and Crafty。***赤铜龙在筹集其宝库的藏品时特别青睐来自土地的财宝。金属和贵重宝石都是这些生物的最爱。

赤铜龙在展示其宝藏时会非常小心谨慎。一旦知道其它生物正在寻求其宝藏中的特定物品，赤铜龙便绝口不承认自己拥有该物品。而且它可能还会误导这些远道而来的好奇寻宝者徒劳的搜寻这个物件，而自己则暗自高兴的在远处看守着自己的财宝。

## 赤铜龙维龙 Copper Dragon Wyrmling

*中型龙类，混乱善良*

**AC**：16（天生护甲）
**HP**：22（4d8+4）
**速度**：30 尺，攀爬 30 尺，飞行 60 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 15（+2） | 12（+1） | 13（+1） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|
| 14（+2） | 11（+0） | 13（+1） |

**豁免**：敏捷+3，体质+3，感知+2，魅力+3
**技能**：察觉+4，隐匿+3
**伤害免疫**：强酸
**感官**：盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14
**语言**：龙语
**挑战等级**：1（200 XP）

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（1d10+2）的穿刺伤害，

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）。***赤铜龙可以使用下列吐息武器之一：

**强酸吐息 Acid Breath。**赤铜龙呼出强酸并覆盖 20 尺长、5 尺宽的线状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 11 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 18（4d8）的强酸伤害，豁免成功则伤害减半。

**迟缓吐息 Slowing Breath。**赤铜龙呼出毒气并覆盖 15 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 11 的体质豁免检定。豁免失败的生物将无法执行反应，它的速度减半，并且它在自己回合内不能发动多过一次的攻击。此外，该生物在其自己回合内可以执行一个动作或一个附赠动作，但不能在一回合内同时执行以上两者。该效应持续 1 分钟。该生物可以在每次其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止其身上的该效应。

## 赤铜龙巢穴 A Copper Dragon's Lair

赤铜龙居住在干燥的高地或峰顶上，它们筑巢于这些地区中狭窄的洞穴里。巢穴内隐秘假墙后的厅室内则贮存着宝贵的矿石、艺术品以及其他在其漫长生命中收集到的古怪物件。一些不值钱的物品还会刻意的摆放在开放的洞穴内以挑逗寻宝者，并将他们的注意力从真正宝藏的藏地引开。

### 巢穴动作 Lair Actions

先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），龙可以执行一个巢穴动作并产生下列效应其一。它不能在连续两轮里重复使用同一种效应：

- 赤铜龙指定其周边 120 尺范围内地面上它能看见的一点长出石刺，填满以该点为中心一处半径 20 尺的区域。该效应的其他方面等同于法术*荆棘丛生 spike growth*，并持续至该龙再使用一次该巢穴动作，或者直至该龙死亡。
- 赤铜龙指定其周边 120 范围内地面上它能看见的一处 10 尺的方形区域。该区域的地面将变成 3 尺深的淤泥。站在这片区域地面上的每个生物都必须在淤泥出现时进行一次 DC 15 的敏捷豁免。豁免失败者将掉入淤泥中并陷入束缚状态。任何可以触及该生物者（包括该生物自己）可以执行一个动作并进行一次 DC 15 的力量检定，以试图挣脱淤泥，检定成功则终止其受束缚状态。在淤泥中每移动 1 尺距离需要花费 2 尺移动力。淤泥将在下一轮先攻轮到 20 时硬化，而此后挣脱淤泥的力量检定 DC 将增加为 20

### 区域效应 regional Effects

这片区域由于其内一个传奇赤铜龙的巢穴而被魔法扭曲，造成了下列一项或多项的效应：

- 巢穴周围 6 里范围内的石头地形或物件上都可以看到用魔法雕刻出的龙类微笑面容。
- 巢穴周围 1 里范围内诸如啮齿动物和鸟类等通常不能说话的微型野兽获得能够听说龙语的魔法能力。这些生物说的跟龙一样好，但不会泄露龙所在的位置。
- 巢穴周围 1 里范围内的智慧生物会轻易的发出咯咯笑声。就算是严肃的事情也会顿时变得有趣。

龙死亡后，魔法雕刻会在 2d10 日的时间内逐渐消失。其它效应则会立刻结束。

## 远古金龙 Ancient Gold Dragon

*超巨型龙类，守序善良*

**AC**：22（天生护甲）
**HP**：546（28d20+252）
**速度**：40 尺，飞行 80 尺，游泳 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 30（+10） | 敏捷 14（+2） | 体质 29（+9） |
| 智力 18（+4） | 感知 17（+3） | 魅力 28（+9） |

**豁免**：敏捷+9，体质+16，感知+10，魅力+16
**技能**：洞悉+10，察觉+17，游说+16，隐匿+，9
**伤害免疫**：火焰
**感官**：盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 27
**语言**：通用语，龙语
**挑战等级**：24（62,000 XP）

***水陆两栖 Amphibious*。**金龙可以在水中和空气中呼吸。

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）*。**金龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

### 动作

***多重攻击 Multiattack*。**金龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite*。***近战武器攻击：*命中+17，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*21（2d10+10）的穿刺伤害。

***爪击 Claw*。***近战武器攻击：*命中+17，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*17（2d6+10）的挥砍伤害。

***尾击 Tail*。***近战武器攻击：*命中+17，触及 20 尺，单一目标。*伤害：*19（2d8+10）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence*。**金龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 24 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该金龙的骇人威仪。

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）*。**金龙可以使用下列吐息武器之一：

**火焰吐息 Fire Breath。**远古金龙呼出火焰并覆盖 90 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 24 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 71（13d10）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

**弱化吐息 Weakening Breath。**金龙呼出毒气并覆盖 90 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 24 的力量豁免检定，豁免失败者在随后 1 分钟内进行基于力量的攻击检定、力量检定和力量豁免时具有劣势。该生物可以在每次其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止其身上的该效应。

***变形 Change Shape*。**金龙可以用魔法变形为挑战等级等于或低于其自身的类人生物或野兽，也可以同样用该动作恢复其真实形态。在死亡时，它也会恢复其真实形态。它携带或着装的任何装备都将转变为适应新形态，或是直接吸收为新形态的一部分（依照该龙的意愿）。



在新形态下，金龙将保留其阵营，生命骰，生命值，说话能力，传奇抗性，巢穴动作以及智力、感知、魅力数值，还有该动作。而其它的数据和能力则替换为新形态的相应条目（不包括新形态的职业特性和传奇动作）。

### 传奇动作

金龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。**金龙进行一次感知（察觉）检定。
**尾击攻击 Tail Attack。**金龙发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。**金龙挥动翅膀。其身边 15 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 25 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 17（2d6+10）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

## 金龙 Gold Dragon

金龙作为最强大最威严的金属龙随时准备投身对抗邪恶。

金龙拥长着如同胡须般的软刺使其显出如圣人般的睿智面容。它的犄角顺着鼻子和额头向后延伸，与装饰着长脖子的两条褶边相呼应。金龙帆状的翅膀从其肩头开始一直延伸到尾巴末端，让它在飞行时得以在空中如游泳般展现鲜明的翻飞动作。金龙雏龙的鳞色是带着金属色斑点的暗黄色。而这些斑点会随着其成熟而变大。年长的金龙其瞳色会逐渐变淡，直至最后其眼睛变得犹如一潭熔化的黄金。

***财富吞噬者 Devourer of Wealth。***金龙可以吃下任何东西，但它们最喜欢的食物还包括珍珠和宝石。值得庆幸的是，金龙并不需要通过吞食这些财富来满足自身。金龙会欣然接受那些给其消耗财宝礼物，前提是其并不是用作贿赂。

***内敛的变形者 Reserved Shapeshifters。***金龙以其智慧和公正的形象而受其它金属龙尊重，不过它们也是最孤僻冷漠的善龙。它们重视自己的隐私，且鲜少与自己配偶和子嗣之外的其他龙类深交。

年长的金龙可以变成动物和类人形态。虽然很少在变化时透露自己的真实形态，但它们会伪装成小贩定期拜访小镇以收集当地的流言，资助诚信的商店，或是暗中帮助有需要的人。在动物形态下的金龙则可能与迷路的小孩，流浪的吟游诗人或旅店老板成为朋友，然后在充当几天或几周同伴后分道扬镳。

***收藏大师 Master Hoarders。***金龙将宝藏藏在巢穴深处戒备森严的密室里。魔法结界笼罩着密室以策万全，一旦其中有所缺失宝龙都会立即掌握状况。

## 金龙巢穴 A Gold Dragon's Lair

金龙将家园建于偏僻之地以期随心所欲的做事而不必引起怀疑或恐惧。它们大多居住在田园风光的湖畔或河岸，或是迷雾环绕的岛屿、闪光瀑布后的洞窟群、远古遗迹等地点。

## 成年金龙 Adult Gold Dragon

*巨型龙类，守序善良*

**AC：** 19（天生护甲）
**HP：** 256（19d12+133）
**速度：** 40 尺，飞行 80 尺，游泳 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 27（+8） | 敏捷 14（+2） | 体质 25（+7） |
| 智力 16（+3） | 感知 15（+2） | 魅力 24（+7） |

**豁免：** 敏捷+8，体质+13，感知+8，魅力+13
**技能：** 洞悉+8，察觉+14，游说+13，隐匿+8
**伤害免疫：** 火焰
**感官：** 盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 22
**语言：** 通用语，龙语
**挑战等级：** 17（18,000 XP）

***水陆两栖 Amphibious。***金龙可以在水中和空气中呼吸。

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。***金龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***金龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+14，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*19（2d10+8）的穿刺伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+14，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*15（2d6+8）的挥砍伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击：*命中+14，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*17（2d8+8）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence。***金龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 21 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该金龙的骇人威仪。

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）。***金龙可以使用下列吐息武器之一：

**火焰吐息 Fire Breath。**成年金龙呼出火焰并覆盖 60 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 21 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 66（12d10）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

**弱化吐息 Weakening Breath。**远古金龙呼出毒气并覆盖 30 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 21 的力量豁免，豁免失败者在随后 1 分钟内进行基于力量的攻击检定、力量检定和力量豁免时具有劣势。该生物可以在每次其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止其身上的该效应。

***变形 Change Shape。***金龙可以用魔法变形为挑战等级等于或低于其自身的类人生物或野兽，也可以同样用该动作恢复其真实形态。在死亡时，它也会恢复其真实形态。它携带或着装的任何装备都将转变为适应新形态，或是直接吸收为新形态的一部分（依照该龙的意愿）。

在新形态下，金龙将保留其阵营，生命骰，生命值，说话能力，传奇抗性，巢穴动作以及智力、感知、魅力数值，还有该动作。而其它的数据和能力则替换为新形态的相应条目（不包括新形态的职业特性和传奇动作）。

### 传奇动作

金龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。**金龙进行一次感知（察觉）检定。
**尾击攻击 Tail Attack。**金龙发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。**金龙挥动翅膀。其身边 10 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 22 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 15（2d6+8）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

### 巢穴动作 Lair Actions

先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），龙可以执行一个巢穴动作并产生下列效应其一。它不能在连续两轮里重复使用同一种效应：

- 金龙可以瞥见未来，因此它们可以在进行攻击检定、属性检定或豁免检定时具有优势，直至下一轮先攻轮到 20。
- 金龙周边 120 尺范围内它能看见的一个生物必须进行一次 DC 15 的魅力豁免。豁免失败则被放逐到一个梦境位面，即一个自金龙幻想中诞生的不同位面。该生物必须用其动作进行一次魅力检定，并与金龙的魅力检定作比试。该生物检定胜出时便可以逃离该梦境位面。否则，该效应将持续至下一轮先攻权到 20 时终止。效应终止时，该生物会出现在它离开时所在的位置，或当该位置被占据时出现在周围最近的一处未被占据的位置。

### 区域效应 Regional Effects

这片区域由于其内一个传奇金龙的巢穴而被魔法扭曲，造成了下列一项或多项的效应：

- 巢穴周边 6 里范围内任何能理解一门语言的生物睡觉或进入出神状况时，金龙可以与其建立起心灵感应并可以与其在梦境中进行交谈。这些生物在醒来后依然会记得与金龙的谈话内容。
- 巢穴周边 6 里范围内层叠起绚丽的乳白色迷雾。迷雾不产生遮蔽效果。它只会在邪恶生物在迷雾内靠近龙或其他非邪恶生物时环绕其身，以示危险警告。
- 巢穴周边 1 里范围内的宝石和珍珠闪耀出光芒，并散发出 5 尺范围的微光光照。

龙死亡后，这些效应便会立刻终止。

## 幼年金龙 Adult Gold Dragon

*大型龙类，守序善良*

**AC**：18（天生护甲）
**HP**：178（17d10+85）
**速度**：40 尺，飞行 80 尺，游泳 40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 23（+6） | 14（+2） | 21（+5） | 16（+3） | 13（+1） | 20（+5） |

**豁免**：敏捷+6，体质+9，感知+5，魅力+9
**技能**：洞悉+5，察觉+9，游说+9，隐匿+6
**伤害免疫**：火焰
**感官**：盲视 30 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 17
**语言**：通用语，龙语
**挑战等级**：10（5,900 XP）

***水陆两栖 Amphibious。***金龙可以在水中和空气中呼吸。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***金龙发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+10，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*17（2d10+6）的穿刺伤害，

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+10，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*13（2d6+6）的挥砍伤害。

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）。***金龙可以使用下列吐息武器之一：

**火焰吐息 Fire Breath。**金龙呼出火焰并覆盖 30 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 17 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 55（10d10）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

**弱化吐息 Weakening Breath。**金龙呼出毒气并覆盖 30 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 17 的力量豁免，豁免失败者在随后 1 分钟内进行基于力量的攻击检定、力量检定和力量豁免时具有劣势。该生物可以在每次其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止其身上的该效应。

## 金龙雏龙 Gold Dragon Wyrmling

*中型龙类，守序善良*

**AC**：17（天生护甲）
**HP**：60（6d8+24）
**速度**：30 尺，飞行 60 尺，游泳 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 19（+4） | 14（+2） | 17（+3） | 14（+2） | 11（+0） | 16（+3） |

**豁免**：敏捷+4，体质+5，感知+2，魅力+5
**技能**：察觉+4，隐匿+4
**伤害免疫**：火焰
**感官**：盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14
**语言**：龙语
**挑战等级**：3（700 XP）

***水陆两栖 Amphibious。***金龙可以在水中和空气中呼吸。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*9（1d10+4）的穿刺伤害，

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）。***金龙可以使用下列吐息武器之一：

**火焰吐息 Fire Breath。**金龙呼出火焰并覆盖 15 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 13 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 22（4d10）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

**弱化吐息 Weakening Breath。**金龙呼出毒气并覆盖 15 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 13 的力量豁免，豁免失败者在随后 1 分钟内进行基于力量的攻击检定、力量检定和力量豁免时具有劣势。该生物可以在每次其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止其身上的该效应。



## 远古银龙 Ancient Silver Dragon

*超巨型龙类，守序善良*

**AC**：22（天生护甲）
**HP**：487（25d20+225）
**速度**：40 尺，飞行 80 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 30（+10） | 敏捷 10（+0） | 体质 29（+9） |
| 智力 18（+4） | 感知 15（+2） | 魅力 23（+6） |

**豁免**：敏捷+7，体质+16，感知+9，魅力+13
**技能**：奥秘+11，历史+11，察觉+16，隐匿+7
**伤害免疫**：冷冻
**感官**：盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 26
**语言**：通用语，龙语
**挑战等级**：23（50,000 XP）

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。***远古银龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***银龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+17，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*21（2d10+10）的穿刺伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+17，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*17（2d6+10）的挥砍伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击：*命中+17，触及 20 尺，单一目标。*伤害：*19（2d8+10）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence。***银龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 21 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该银龙的骇人威仪。

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）。***银龙可以使用下列吐息武器之一：

**冷冻吐息 Cold Breath。**银龙呼出冰暴并覆盖 90 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 24 的体质豁免，豁免失败者将受到 67（15d8）的冷冻伤害，豁免成功则伤害减半。

**麻痹吐息 Paralyzing Breath。**银龙呼出麻痹毒气并覆盖 90 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 24 的体质豁免检定，豁免失败者将陷入持续 1 分钟的麻痹状态。该生物可以在每次其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止其身上的该效应。

***变形 Change Shape。***银龙可以用魔法变形为挑战等级等于或低于其自身的类人生物或野兽，也可以同样用该动作恢复其真实形态。在死亡时，它也会恢复其真实形态。它携带或着装的任何装备都将转变为适应新形态，或是直接吸收为新形态的一部分（依照该龙的意愿）。

在新形态下，银龙将保留其阵营，生命骰，生命值，说话能力，传奇抗性，巢穴动作以及智力、感知、魅力数值，还有该动作。而其它的数据和能力则替换为新形态的相应条目（不包括新形态的职业特性和传奇动作）。

### 传奇动作

银龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。**银龙进行一次感知（察觉）检定。
**尾击攻击 Tail Attack。**银龙发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。**银龙挥动翅膀。其身边 15 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 25 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 17（2d6+10）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

## 银龙 Silver Dragon

银龙作为最友善和最具社会性的金属龙，时刻乐于为有需要的善良生物提供援助。

银龙像是纯金属雕像一样熠熠闪光。它脸上那高昂的双眼和下颌那一览无余的胡须状刺鳍组成其高贵的外貌。一丛多刺的褶皱高耸在头顶，顺着脖子一直延伸至尾端。银龙雏龙的鳞色是带有银斑点的蓝灰。接近成年时，其颜色会逐渐变亮直至单个鳞片都几乎不可见。更年长的银龙其瞳色会逐渐变淡，最终变成有如水银球一般。

***美德之龙 Dragons of Virtue。***银龙认为高尚生命的精髓应当包括行善并确保自己的行为不对其他生命造成不当伤害。它们并不像金龙和青铜龙那样赋予自己铲除邪恶的使命，但依然乐于对抗犯下恶行或伤及无辜的生物。

***小民之友 Friends of the Small Races。***银龙们喜欢聚在一起。除亲属之外它们真正的友谊只会投予那些与之为伴的类人生物，而许多银龙以类人形态经历的年月甚至与其龙类形态一样多。银龙会选用一个温和的类人角色，比如一位慈祥的老贤者或者是一名年轻的流浪者，并且往往会与凡人同伴发展出牢固的友谊。

银龙必须定期离开其类人生活圈，以返回真实形态去交配和抚养后代，或是去打理宝藏和个人事务。在离开而失去联系的这段不短的时光过后，它们往往会在回归时发现同伴们已经老去或亡故。结果银龙便会与某个故友家族的几代人维持着友谊。

***关心人类文明 Respect for Humanity。***银龙会与所有种类的类人生物交友，但与长寿种族如精灵和矮人不同，短命种族如人类在某种程度上更能提起银龙的兴趣。人类们对生活的向往与热情深深的吸引着银龙。

***储藏历史 Hoarding History。***银龙喜欢占据类人生物的历史遗迹。这里面保留着大堆它们垂涎的钱财，还有其他同样由各种族制作于当前或早已失落类人帝国的精美珠宝饰品和艺术品。它们宝库中的其它财宝还包括各种船舶、国王和王后的遗物、王座、古老帝国的王冠珠宝、各种发明与造物以及城市遗迹中可以被带走的石制品。

## 成年银龙 Adult Silver Dragon

*巨型龙类，守序善良*

**AC：** 19（天生护甲）
**HP：** 243（18d12+126）
**速度：** 40 尺，飞行 80 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 27（+8） | 10（+0） | 25（+7） | 16（+3） | 13（+1） | 21（+5） |

**豁免：** 敏捷+5，体质+12，感知+6，魅力+10
**技能：** 奥秘+8，历史+8，察觉+11，隐匿+5
**伤害免疫：** 冷冻
**感官：** 盲视 60 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 22
**语言：** 通用语，龙语
**挑战等级：** 16（15,000 XP）

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。***银龙豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***银龙可以先使用它的骇人威仪。然后再发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+13，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*19（2d10+8）的穿刺伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+13，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*15（2d6+8）的挥砍伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击：*命中+13，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*17（2d8+8）的钝击伤害。

***骇人威仪 Frightful Presence。***银龙指定周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 18 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的恐慌状态。该被恐慌生物可以在其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该生物身上的恐慌效应。豁免成功或身上的该效应结束的生物，将在接下来的 24 小时内免疫该银龙的骇人威仪。

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）。***银龙可以使用下列吐息武器之一：

**冷冻吐息 Cold Breath。**银龙呼出冰暴并覆盖 60 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 20 的体型豁免检定，豁免失败者将受到 58（13d8）的冷冻伤害，豁免成功则伤害减半。

**麻痹吐息 Paralyzing Breath。**银龙呼出麻痹毒气并覆盖 60 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 20 的体质豁免，豁免失败者将陷入持续 1 分钟的麻痹状态。该生物可以在每次其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止其身上的该效应。

***变形 Change Shape。***银龙可以用魔法变形为挑战等级等于或低于其自身的类人生物或野兽，也可以同样用该动作恢复其真实形态。在死亡时，它也会恢复其真实形态。它携带或着装的任何装备都将转变为适应新形态，或是直接吸收为新形态的一部分（依照该龙的意愿）。

在新形态下，银龙将保留其阵营，生命骰，生命值，说话能力，传奇抗性，巢穴动作以及智力、感知、魅力数值，还有该动作。而其它的数据和能力则替换为新形态的相应条目（不包括新形态的职业特性和传奇动作）。

### 传奇动作

银龙拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。该龙在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**侦查 Detect。**银龙进行一次感知（察觉）检定。
**尾击攻击 Tail Attack。**银龙发动一次尾击攻击。
**振翅攻击 Wing Attack（消耗 2 动作）。**银龙挥动翅膀。其身边 10 尺内的每个生物都必须进行一次 DC 21 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 15（2d6+8）的钝击伤害，并应击倒地。以该方式挥动翅膀后，这条龙还可以因该动作向上方飞行至多等于其飞行速度一半的距离。

## 银龙巢穴 A Silver Dragon's Lair

银龙栖息于云层之间，它们将巢穴建在偏僻的冷冻山峰上。尽管有许多舒服而复杂的天然洞窟群和废弃矿井，但银龙还是更喜爱一些失落文明的前哨站。废弃的山巅城堡或由去世法师所建起的偏僻高塔是每头银龙梦寐以求的筑巢好地方。

### 巢穴动作 Lair Actions

先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），龙可以执行一个巢穴动作并产生下列效应其一。它不能在连续两轮里重复使用同一种效应：

- 银龙如同施展法术*云雾术 fog cloud* 般制造一团浓雾。该雾团持续直至下一轮先攻轮到 20。
- 在巢穴内，银龙周边 120 尺范围区域吹起一股猛烈的寒风。区域内的所有生物必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败者将受到 5（1d10）的冷冻伤害。气体和蒸汽会被风吹散，而未受保护的火焰则会被吹熄。受到保护的火焰（比如提灯）则有 50%的几率被吹灭。

### 区域效应 Regional Effects

这片区域由于其内一个传奇银龙的巢穴而被魔法扭曲，造成了下列一项或多项的效应：

- 银龙可以改变巢穴周边 6 里范围内的天气。此时该龙不需要在户外，而该效应等同于法术*操控天气 coontrol weather*。龙每天可以使用一次该效应。
- 巢穴周边 1 里范围内的风可以使银龙或其非邪恶盟友漂浮起来。这些生物将每轮下降 60 尺且不会受到坠落伤害。
- 通过一日或更长时间的工作，银龙可以将其巢穴中的云与雾制成如石般的固体，并随其意愿组合成各种构造或物件。

龙死亡后，被改变的天气会如同法术详述中所述一样恢复正常，而其它效应会在 1d10 日后逐渐消散。

## 幼年银龙 Adult Silver Dragon

*大型龙类，守序善良*

---

**AC：** 18（天生护甲）
**HP：** 168（16d10+80）
**速度：** 40 尺，飞行 80 尺

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 23（+6） | 10（+0） | 21（+5） | 14（+2） | 11（+0） | 19（+4） |

---

**豁免：** 敏捷+4，体质+9，感知+4，魅力+8
**技能：** 奥秘+6，历史+6，察觉+8，隐匿+4
**伤害免疫：** 冷冻
**感官：** 盲视 30 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 17
**语言：** 通用语，龙语
**挑战等级：** 9（5,000 XP）

---

***水陆两栖 Amphibious。***银龙可以在水中和空气中呼吸。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***银龙发动三次攻击，一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+10，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*17（2d10+6）的穿刺伤害，

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+10，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*13（2d6+6）的挥砍伤害。

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）。***银龙可以使用下列吐息武器之一：

**冷冻吐息 Cold Breath。**银龙呼出冰暴并覆盖 30 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 17 的体质豁免检定，豁免失败者将受到 54（12d8）的冷冻伤害，豁免成功则伤害减半。

**麻痹吐息 Paralyzing Breath。**银龙呼出麻痹毒气并覆盖 30 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 17 的体质豁免，豁免失败者将陷入持续 1 分钟的麻痹状态。该生物可以在每次其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止其身上的该效应。

## 银龙雏龙 Silver Dragon Wyrmling

*中型龙类，守序善良*

---

**AC：** 17（天生护甲）
**HP：** 45（6d8+18）
**速度：** 30 尺，飞行 60 尺

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 19（+4） | 10（+0） | 17（+3） | 12（+1） | 11（+0） | 15（+2） |

---

**豁免：** 敏捷+4，体质+6，感知+2，魅力+5
**技能：** 察觉+4，隐匿+2
**伤害免疫：** 冷冻
**感官：** 盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14
**语言：** 龙语
**挑战等级：** 2（450 XP）

---

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*9（1d10+4）的穿刺伤害。

***吐息武器 Breath Weapon（充能 5~6）。***银龙可以使用下列吐息武器之一：

**冷冻吐息 Cold Breath。**银龙呼出冰暴并覆盖 15 尺长的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 13 的体质豁免检定，豁免失败者将受到 18（4d8）的冷冻伤害，豁免成功则伤害减半。

**麻痹吐息 Paralyzing Breath。**远古银龙呼出麻痹毒气并覆盖 15 尺的锥状区域。该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 13 的体质豁免，豁免失败者将陷入持续 1 分钟的麻痹状态。该生物可以在每次其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止其身上的该效应。

## 龙龟 Dragon Turtle

*超巨型龙类，绝对中立*

**AC**：20（天生护甲）
**HP**：341（22d20+110）
**速度**：20 尺，游泳 40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 25（+7） | 10（+0） | 20（+5） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|
| 10（+0） | 12（+1） | 12（+1） |

**豁免**：敏捷+6，体质+11，感知+7
**伤害抵抗**：火焰
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 11
**语言**：水族语，龙语
**挑战等级**：17（18,000 XP）

***水陆两栖 Amphibious*。**龙龟可以在空气和水中呼吸。

### 动作

***多重攻击 Multiattack*。**龙龟发动三次攻击：一次啃咬，两次爪击。它也可以用一次尾击代替两次爪击。

***啃咬 Bite*。***近战武器攻击*：命中+13，触及 15 尺，单一目标。*伤害*：26（3d12+7）的穿刺伤害。

***爪击 Claw*。***近战武器攻击*：命中+13，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：16（2d8+7）的挥砍伤害。

***尾击 Tail*。***近战武器攻击*：命中+13，触及 15 尺，单一目标。*伤害*：26（3d12+7）的钝击伤害。如果目标是一个生物，则它必须进行一次 DC 20 的力量豁免，豁免失败则被从龙龟的方向推离 10 尺并应击倒地。

***蒸汽吐息 Steam Breath（充能 5~6）*。**龙龟呼出一道灼热的蒸汽覆盖一处 60 尺的锥状区域，区域内的所有生物必须进行一次 DC 18 的体质豁免，豁免失败者将受 52（15d6）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。目标生物无法因藏身水下而对该伤害具有抗性。



# 龙龟 Dragon Turtle

龙龟是海洋中最为可怕的生物之一。与最年长的陆栖龙类近亲一样巨大而贪婪的龙龟擅用其致命的颚齿、蒸汽吐息以及强壮的尾巴来进行攻击。

龙龟粗糙的龟壳与它所栖息的深海一样呈墨绿色。其上排列的银色亮点有如波光粼粼的水面，因此浮出水面的龙龟有时会被误当作阳光或月光在波涛上的反射。

***深海之龙 Dragon of the Deep*。**和真龙一样，龙龟也会搜集财宝，它们先击沉船只，然后在残骸里搜索钱币和宝物，吞下后运到巢穴中，再反刍出来。

龙龟居住在珊瑚礁、海床或大陆架的隐蔽洞穴里，如果选中的洞穴已经有生物居住，龙龟便会攻击该定居者以尝试夺取巢穴。

***贪财图利 Mercenary Monsters*。**龙龟的智力足以懂得接受贿赂，在龙龟出没的海域航行的海盗会迅速学会给如何献上财宝才能安全通行。聪明的沙华鱼人有时会和龙龟结盟，并诱之以利，让龙龟用蒸汽吐息支援沙华鱼人劫掠船只和沿海村镇。

***元素之力 Elemental Might*。**龙龟有时会穿越海底的位面裂隙，前往水元素位面。这些个体被发现时，通常会作为水巨灵 marids 的服务者，即背上安装着壮观的珊瑚宝座以充当水巨灵的坐骑。



## 蛛化精灵 Drider

*大型怪兽，混乱邪恶*

**AC**：19（天生护甲）
**HP**：123（13d10+52）
**速度**：30 尺，攀爬 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 16（+3） | 16（+3） | 18（+4） | 13（+1） | 14（+2） | 12（+1） |

**技能**：察觉+5，隐匿+9
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 15
**语言**：精灵语，地底通用语
**挑战等级**：6（2,300 XP）

***精类血统 Fey Ancestry。***蛛化精灵抵抗魅惑时进行的豁免检定具有优势，并且不会因魔法效应而陷入睡眠。

***天生施法 Innate Spellcasting。***蛛化精灵天生施法的关键属性为感知（法术豁免 DC 13），蛛化精灵天生可施展下列法术而无需任何相应的材料成分：

随意：*舞光术 dancing lights*
每项 1/日：*黑暗术 darkness*，*妖火术 faerie fire*

***蛛行 Spider Climb。***蛛化精灵可以在困难地形的表面攀爬，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

***日照敏感 Sunlight Sensitivity。***在阳光照射下，蛛化精灵进行的攻击检定具有劣势，此时其依靠视力进行的感知（察觉）检定也具有劣势。

***蛛网行者 Web Walker。***蛛化精灵在蛛网上移动时无视蛛网的移动限制。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***蛛化精灵发动三次攻击，它可以在其长剑和长弓攻击中选择一种，此外它还可以用啃咬取代其中的一次攻击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*2（1d4）的穿刺伤害，外加 9（2d8）的毒素伤害。

***长剑 Longsword。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（1d8+3）的挥砍伤害，双手持时 8（1d10+3）的挥砍伤害。

***长弓 Longbow。****远程武器攻击：*命中+6，射程 150/600 尺，单一目标。*伤害：*7（1d8+3）的穿刺伤害，外加 4（1d8）毒素伤害。

# 蛛化精灵 Drider

*“我让蜘蛛女王失望过一次。不会再有第二次。”*

*——蛛化精灵 普勒丝塔 Pellanistra*

罗丝会将展现出巨大潜力的卓尔精灵召唤到魔网深狱 Demonweb Pits 以测试其忠诚与力量。通过测试者会得到蜘蛛神后的宠信，而失败者将会被转化成蛛化精灵——卓尔与巨蜘蛛的可怕混合体，作为罗丝神力活生生的象征。只有卓尔能被转化为蛛化精灵，也只有罗丝拥有这种能力。

***活者之痕 Scarred for Life。***变成蛛化精灵的卓尔作为扭曲、低贱的生物回到主物质位面。它们受疯狂所驱使而消失在幽暗地域深处成为隐士和猎人，独自游荡或带领一群巨型蜘蛛一同活动。

蛛化精灵偶尔也会不顾自身的诅咒而回到卓尔社会的边境，多数是为了履行转化前的誓言或了结宿怨。卓尔们害怕并且刻意回避蛛化精灵，且视其为比奴隶更低贱的生物。卓尔们能够容忍蛛化精灵存在身边，只是因为这种生物代表着罗丝的意志，提醒卓尔们如果辜负了蜘蛛神后将会是什么下场。

### 变体：蛛化精灵施法 Drider Spellcasting

曾是卓尔施法者的蛛化精灵在转化后可能保留施展法术的能力。这样的蛛化精灵通常有更高的施法关键属性（15 或 16），并且具有施法特质。曾是神术施法者的卓尔变成蛛化精灵后，可能具有 16（+3）的感知，以及如下的施法特质。

***施法 Spellcasting。***蛛化精灵作为 7 级施法者，其施法关键属性为感知（法术豁免 DC 14，法术攻击命中+6），它准备了如下的牧师法术：

戏法（随意）：*毒液喷溅 poison spray*，*奇术 thaumaturgy*
1 环（4 法术位）：*灾祸术 bane*，*侦测魔法 detect magic*，*圣域术 sanctuary*
2 环（3 法术位）：*人类定身术 hold person*，*沉默术 silence*
3 环（3 法术位）：*鹰眼术 clairvoyance*，*解除魔法 dispel magic*
4 环（2 法术位）：*预言术 divination*，*行动自如 freedom of movement*

# 树精 Dryad



进入森林的旅者有时会在树丛中瞥见一个曼妙的女性身姿。那随风弥漫的热情欢笑，使听者不自觉的步入密林深处的绿影之中。

***与树相连 Treebound。***强大的精类有时候会将低阶的精类灵魂束缚到树上，以此将其转化为树精。这通常是作为一种惩戒手段，以惩罚那些与凡人发生禁断之爱的精类个体。

树精可以进入这棵树中，并以此游历其周围的地域，而这棵树将成为她的家和存在之源。只要这棵树保持健康无恙，树精就可以永葆迷人青春。而一旦树受到伤害，她也将遭受痛苦；一旦树被摧毁，树精则会逐渐陷入疯狂。

***隐居精类 Reclusive Fey。***树精会为其所在的林地担任护卫者。她们胆小而且行踪隐秘，会在树中远远的观察入侵者。一旦被到访者的美貌打动，树精就会更靠近对方仔细打量，或者会尝试引诱对方离群以将其魅惑。

树精与其他林地生物合作护卫它们的森林。她们与独角兽 unicorns、树人 treants 和半羊人 satyrs 等生物生活在一起，还跟德鲁伊们一同热爱着它们称为家园的这片树木。

***林地魔法 Woodland Magic。***树精可以与动植物对话。她们可以从一棵树传送到另一棵树的位置，还会诱惑入侵者使其离开自己的树林。在紧要关头，树精可以魅使类人生物对自己着迷，以此将敌人转变为盟友。她们还懂得其他一些有用的法术。

## 树精 Dryad

*中型精类，绝对中立*

**AC：** 11
**HP：** 22（5d8）
**速度：** 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10（+0） | 12（+1） | 11（+0） | 14（+2） | 15（+2） | 18（+4） |

**技能：** 察觉+4，隐匿+5
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14
**语言：** 精灵语，木族语
**挑战等级：** 1（200 XP）

***天生施法 Innate Spellcasting。***树精天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 14），它天生即可施展以下法术且不需要任何相应的材料成分：

随意：*德鲁伊伎俩 druidcraft*
每项 3/日：*纠缠术 entangle*，*神莓术 goodberry*
每项 1/日：*树肤术 barkskin*，*行动无踪 pass without trace*，*橡棍术 shillelagh*

***魔法抗性 Magic Resistance。***树精对抗法术和其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

***动植物交谈 Speak with Beast and Plants。***树精可以与任何野兽和植物进行交流，如同它们掌握同一种语言一样。

***树跃 Tree Stride。***树精每回合有一次机会，消耗其自身 10 尺移动力以魔法进入一棵她可以触及的活体树木中，然后从距离这棵树 60 尺范围内的另一棵活体树木中出现，并现身在后者周边 5 尺内一处未被占据空间。两棵树的体型必须是大型或更大。

### 动作

***短棒 Club。****近战武器攻击：*命中+2（使用橡棍术时为+6），触及 5 尺，单一目标。*伤害：*2（1d4）的钝击伤害，或使用橡棍术时 8（1d8+4）的钝击伤害。

***妖精魅惑 Fey Charm。***树精指定 30 尺内她能看见的一个类人生物或野兽。若该目标也能看见树精，则其必须进行一次 DC 14 的感知豁免，豁免失败者将被树精的魔法所魅惑。被魅惑的生物将该树精视为一个可信且必须顺从和保护的朋友。尽管目标并不受树精控制，但它依然会满足树精的要求，或是尽量按她意愿行事。

树精及其盟友每次对该目标造成伤害时，目标都可以再进行一次该豁免，并在豁免成功时终止其身上的效应。否则，该效应将持续 24 小时。树精死亡或身处与目标不同的另一存在位面时效应也将终止，而她也可以用一个附赠动作终止该效应。如果某目标的豁免检定成功，则该目标在随后 24 小时内免疫该树精的妖精魅力。

树精能以该方式同时魅惑至多一个类人生物和至多三只野兽。



# 灰矮人 Duergar

残暴的灰矮人，也被称为杜尔加人。它们在幽暗地域深处的奇妙城市里居住，靠着远古矮人的知识以及无数的奴隶不知疲倦的扩大着它们的地底王国。

大多灰矮人（甚至女灰矮人）都有着一些统一的外貌特征：秃头，和灰白色的皮肤。它们身穿的土褐色服装和设计简单的首饰，既反映着其严谨和实用主义风范，又可以让它们跟周围的岩石环境融为一体，不易被察觉。

***从奴隶到奴隶贩子 Slaves to Slavers。***灰矮人曾经只是普通的矮人。它们对土层以下贪婪而无休止的深入挖掘最终导致其跟夺心魔 mind flayer 进行接触。被灵吸怪们 illithid 奴役好几代后，灰矮人们最终在邪神拉杜格 Laduguer 的帮助下重获得自由。长年的奴役永远的改变了它们，使它们被黑化的精神变得跟曾经的暴君主子一样邪恶。赢得自由的灰矮人依然是阴沉、悲观且多疑的生物。它们总是边抱怨边埋头苦干，也不会可以去在意什么自豪和快乐。虽然它们精妙的工艺和技术一直在流传，却不再具有热情和艺术感。

灰矮人们对其矮人近亲和其他地下种族发动战争。它们随意结盟，又在利用完对方后迅速分道扬镳。它们在幽暗地域抓捕其他人做奴隶，然后把它们当作免费劳力和原始硬通币使用。

***顽石般结实 Tough as Stone。***灰矮人跟它的矮人近亲一样强壮结实。除了强壮的体魄外，灰矮人还因灵吸怪的奴役锻炼出了无比坚强的心智。灰矮人的意志是一座坚实的堡垒，它们能够靠自己摆脱魅惑、幻觉甚至其他魔法。

***生于黑暗 Born of Darkness。***幽暗地域充满强大的魔力。从被奴役关押的年代开始，灰矮人就不断吸收着这些怪异魔力，最终令它们得到了某些奇特的能力。它们可以短时间增大体型，成为一个相当于兽人身型尺寸的强大战士。当面临强敌或者监视入侵领地的生物时，它们还可以隐身入黑暗中行动。

## 灰矮人 Duergar

*中型类人生物（矮人），守序邪恶*

**AC**：16（鳞甲，盾牌）
**HP**：26（4d8+8）
**速度**：25 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 14（+2） | 敏捷 11（+0） | 体质 14（+2） |
| 智力 11（+0） | 感知 10（+0） | 魅力 9（-1） |

**伤害抗性**：毒素
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 10
**语言**：矮人语，地底通用语
**挑战等级**：1（200 XP）

***灰矮人体魄 Duergar Resilience。***灰矮人抵抗中毒，法术和幻觉时，进行的豁免检定具有优势。抵抗魅惑和麻痹状态时，也是一样。

***日照敏感 Sunlight Sensitivity。***在阳光照射下，灰矮人进行的攻击检定具有劣势，此时其依靠视力进行的感知（察觉）检定也具有劣势。

### 动作

***变巨 Enlarge（短休或长休后充能）。***灰矮人用魔法将自己连同其装备或携带的所有东西一起变得巨大，并持续 1 分钟。变巨效应持续时，灰矮人体型变为大型，以力量为基础的武器攻击其伤害骰翻倍（已包含在攻击项中），且其进行的力量检定和力量豁免具有优势。当灰矮人所处的空间不足够容纳大型体型生物时，变巨的尺寸会按照空间可容纳的最大值来确定。

***战镐 War Pick。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d8+2）的穿刺伤害，在变巨时为 11（2d8+2）的穿刺伤害。

***标枪 Javelin。****近战或远程武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，或射程 30/120 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害，在变巨时为 9（2d6+2）的穿刺伤害。

***隐形 Invisiblity。（短休或长休后充能）。***灰矮人用魔法隐去身形，效果持续到它发动攻击，施展法术，使用变巨特质或者其专注被打断（如同专注一个法术）。如果持续专注于该法术，效果将至多持续 1 小时。灰矮人身上着装和携带的所有装备将随它一同隐形。

灰矮人的黑暗视觉随着世代的幽暗地域生活而变得更加精锐，其在相同情况下，能见距离是它们矮人近亲的两倍。而这种敏锐的视力也使它们的眼睛非常容易被阳光刺伤。

***来自地狱的主人 Infernal Master。***九层地狱的主人阿斯摩蒂尔斯 Asmodeus 冒充灰矮人的神祇，并给其整个种族的内心根植培养了邪恶的意志。这事虽然已经不再是秘密，但邪神依然隐瞒着其正真的身份，暗地里用神力指引灰矮人不断残暴的向它们的敌人展开复仇。

# 元素 Elementals

元素们是构成宇宙之风火水土等元素的化身。它们身处其所属位面时几乎只是活化的能量，但却可以被施法者和其他强大存在唤来并获得形体，甚至完成某些任务。

***活体元素 Living Elements。***元素在其原生位面是一股没有形体的生命原力。其形体暧昧不清而只有被魔法力量集中时才会表现出具体的外形。一只野生的元素原力精魂只有趋向其原生位面的本能。这些元素精魂就好比物质位面的野兽，它们没有文化性或社会性，也只有极少的智能。

***魔法驱唤 Conjured by Magic。***某些法术或者魔法物品可以驱使元素生物，将它从内层位面召唤到物质位面来。这些元素生物本能的厌恶这种将其从原生位面强行拉走使役的行为。因而这些召唤元素生物者都必须拥有强大的意志以施控制。

***约束与定型 Bound and Shaped。***强力的法术可以将元素精魂注入一些物质模板中以实现特殊的用途或履行特定的职能。隐猎者 invisible stalker 是被以特殊形式束缚的气元素，而水元素则可以以同样的方式塑形为水诡 water weird。

成型时所使用的魔法和物质本身的强弱决定了该元素生物被约束时的状态。魔像 golem 便是将元素精魂束缚在物质中的形态。不过，诸如血肉和泥土等弱效物质不足以充分的承载元素的力量。而像铁与石这样的强效物质则需要更强力的魔法以实现约束，而其效果也更为牢靠。

***元素本质 Elemental Nature。***元素生物不需要呼吸，饮食和睡眠。

## 气元素 Air Elemental

气元素是一个有着模糊面孔的漏斗状螺旋气流云。尽管气元素喜欢在地面上移动并带起大量尘土碎屑，但是它确实可以飞起并从空中发动攻击。

气元素可以将自身变成一阵呼啸的狂风，并以此生成一股旋风将敌人吹飞。

## 土元素 Earth Elemental

土元素迈着沉重的步伐，挥动球状的石臂，俨然一座移动的小山。它的头和身躯都由土石构成的，偶尔夹杂着一些金属、宝石或者其他的闪亮矿物。

土元素可以像游泳一样在土石中移动。土元素可以轻易指出其附近立于地面上的敌人身处的位置，因此所有陆生生物都不免对其怀有敬畏。

## 火元素 Fire Elemental

火元素是一团以模糊人形狂野舞动穿行的火焰，是一股不定形的破坏能量。它会引燃从身边经过的所有东西，不断使世界变成灰烬、烟尘和残渣。水可以阻止火元素的破坏进程，并使它只能在愤怒与痛苦中哀嚎着退却。

## 水元素 Water Elemental

水元素是在陆地上穿行的波浪。其穿过大型水体时身形几乎无法辨别。它可以淹没任何胆敢与其作对者，如同捻熄火苗一样轻松的塞满对方胃与肺。





## 气元素 Air Elemental

*大型元素生物，绝对中立*

---

**AC：** 15

**HP：** 90（12d10+24）

**速度：** 0，飞行 90 尺（悬浮）

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 14（+2） | 20（+5） | 14（+2） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|
| 6（-2） | 10（+0） | 6（-2） |

---

**伤害抗性：** 闪电，雷鸣，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍

**伤害免疫：** 毒素

**状态免疫：** 力竭，擒抱，麻痹，石化，中毒，倒地，束缚，昏迷

**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10

**语言：** 气族语 Auran

**挑战等级：** 5（1,800 XP）

---

***空气形态 Air Form。*** 气元素可以进入并停留在一个敌对生物所在的位置。它可以通过一个只有 1 寸宽的狭缝而不会受到挤压。

### 动作

***多重打击 Multiattack。*** 气元素发动两次猛击。

***猛击 Slam。*** *近战武器攻击：* 命中+8，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 14（2d8+5）钝击伤害。

***旋风 Whirlwind（充能 4~6）。*** 每一个身处气元素所在位置的生物都必须进行一次 DC 13 的力量豁免。豁免失败者将受到 15（3d8+2）的钝击伤害，并以气元素为原点从其所在地向随机方向击飞 20 尺，然后应击倒地。如果目标因此撞到诸如墙壁地板之类的物件，则目标已被击飞的距离每减少 10 尺就受到 3（1d6）的钝击伤害。如果目标因此撞到生物，则该生物必须进行一次 DC 13 的敏捷豁免，豁免失败则受到和目标二次伤害等量的伤害，并应击倒地。

豁免成功则该钝击伤害减半且不再被击飞和因此而倒地。

## 土元素 Earth Elemental

*大型元素生物，绝对中立*

---

**AC：** 17（天生护甲）

**HP：** 126（12d10+60）

**速度：** 30 尺，掘穴 30 尺

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 20（+5） | 8（-1） | 20（+5） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|
| 5（-3） | 10（+0） | 5（-3） |

---

**伤害易伤：** 雷鸣

**伤害抗性：** 非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍

**伤害免疫：** 毒素

**状态免疫：** 力竭，麻痹，石化，中毒，昏迷

**感官：** 黑暗视觉 60 尺，颤动感知 60 尺，被动察觉 10

**语言：** 土族语 Terran

**挑战等级：** 5（1,800 XP）

---

***遁地 Earth Glide。*** 土元素可以潜入非魔法而且未经加工的土层以及岩层中移动。土元素遁地时并不会打断地质的连续性。

***攻城怪物 Siege Monster。*** 土元素对物件和建筑物造成双倍伤害。

### 动作

***多重打击 Multiattack。*** 土元素发动两次猛击。

***猛击 Slam。*** *近战武器攻击：* 命中+8，触及 10 尺，单一目标。*伤害：* 14（2d8+5）钝击伤害。





## 火元素 Fire Elemental

*大型元素生物，绝对中立*

**AC：** 13
**HP：** 102（12d10+36）
**速度：** 50 尺

| 力量 10（+0） | 敏捷 17（+3） | 体质 16（+3） |
|---|---|---|
| 智力 6（-2） | 感知 10（+0） | 魅力 7（-2） |

**伤害抗性：** 非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫：** 火焰，毒素
**状态免疫：** 力竭，擒抱，麻痹，石化，中毒，倒地，束缚，昏迷
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言：** 火族语 Ignan
**挑战等级：** 5（1,800XP）

***火焰形态 Fire Form。***火元素可以通过只有 1 寸宽的狭缝而不受挤压。生物触及火元素，或在其 5 尺范围内对其发动近战攻击时将受到 5（1d10）的火焰伤害。此外，火元素可以进入并停留在敌对生物所在的位置。当火元素在一回合内第一次进入目标生物位置时，该生物将受到 5（1d10）的火焰伤害并着火。此后直至有人以一个动作为其扑灭火焰前，该生物在每一个其自身回合开始时受到 5（1d10）的火焰伤害。

***照明 Illumination。***火元素散发出 30 尺半径的明亮光照，外加 30 尺的昏暗光照。

***水敏 Water Susceptibility。***每在水中移动 5 尺，或者每被泼一加仑水，火元素就受到 1 点寒冷伤害。

### 动作

***多重打击 Multiattack。***火元素发动两次触击攻击。

***触击 Touch。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（2d6+3）的火焰伤害。如果目标是一个生物或可燃物，则目标被点燃。此后直至某个生物以一个动作扑灭火焰前，该生物在每一个其自身回合开始时受到 5（1d10）的火焰伤害。

## 水元素 Water Elemental

*大型元素生物，绝对中立*

**AC：** 14（天生护甲）
**HP：** 114（12d10+48）
**速度：** 30 尺，游泳 90 尺

| 力量 18（+4） | 敏捷 14（+2） | 体质 18（+4） |
|---|---|---|
| 智力 5（-3） | 感知 10（+0） | 魅力 8（-1） |

**伤害抗性：** 强酸，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫：** 毒素
**状态免疫：** 力竭，擒抱，麻痹，石化，中毒，倒地，束缚，昏迷
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言：** 水族语 Aquan
**挑战等级：** 5（1,800 XP）

***流水形态 Water Form。***水元素可以穿过一个只有 1 寸宽的狭缝而不受挤压。它可以进入并停留在敌对生物所在的位置。

***冻结 Freeze。***水元素受到冷冻伤害时会结冰。此后直至其下一回合结束，它的速度降至 20 尺。

### 动作

***多重打击 Multiattack。***水元素发动两次猛击攻击。

***猛击 Slam。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*13（2d8+4）钝击伤害。

***淹没 Whelm（充能 4~6）。***身处于水元素所在位置的每个生物必须进行一次 DC 15 的力量豁免。豁免失败者将受到 13（2d8+4）的钝击伤害。如果目标体型是大型或者更小体型，则它还会被水元素擒抱（挣脱 DC 14）。直至擒抱结束前，目标陷入束缚状态且无法呼吸（除非目标可以在水中呼吸）。豁免成功则目标被推出水元素所在位置。

水元素可以同时擒抱一个大型，或者至多两个中型或更小体型的生物。水元素在每个其自己的回合开始时，使每个被其擒抱的生物受到 13（2d8+4）的钝击伤害。每个身处水元素周边 5 尺内的生物可以用一个动作来进行一次 DC 14 的力量检定，以将某生物或物件从水元素中拉出来。

# 精灵 Elves：卓尔 Drow

数万年前，精灵族里出现了分裂，仁慈沉静的一支与自私残忍的另一支相互争斗不休。精灵战争的最后，善良精灵把它们的邪恶同族驱赶到地底深处。然而被驱逐的黑暗精灵——卓尔却在这些黑暗的洞窟和无尽扭曲的地道中找到了自己的庇护所。它们还找到了唯一没有抛弃其族人的精灵神，并在她的指引下建起了黑暗精灵的地下王国。

***罗丝之子 Children of Lolth。***罗丝女神被称为蜘蛛女王 Spider Queen，或蜘蛛魔后 Demon Queen of Spider，她作为从深渊获得提升的神祇受所有卓尔的崇拜。而黑暗精灵的地下文明也正是围绕她建其。她的所要求，卓尔们都将义无反顾的去实现。

身为最恶毒的精灵，卓尔却鲜有与地表世界的接触。尽管它们一直想要毁灭那些曾经驱逐自己的精灵，却并不自认为流亡者。它们坚信自己命中注定是黑暗世界的统治者，并随时等待罗丝女神下令前往摧毁那些地表的近亲。

***黑暗中的生物 Creatures of Darkness。***卓尔在长时间的地底生活中针对环境进化了自身，并掌握了在黑暗中视物的能力。这种进化也使它们从此难以忍受在阳光下的活动。不过，一旦幽暗地域中的奴隶供应不足时，卓尔还是会在夜幕掩护下带领掠夺队前往地表，并俘虏所及的类人生物带回卓尔城市中施行折磨，使其屈服。卓尔并不会因其他原因轻易前往地表，相对而言，它们更愿意待在让它们更有把握，更具安全感的地下王国中。

***幽暗地域的城市 Underdark Cities。***黑暗精灵们在巨大的洞窟中，那些水与食物资源丰富之地建起了梦幻般的城市。它们凿刻石头的技术能媲美最好的矮人工匠，而且其建筑甚至仍保留着精灵的独特审美。其城市不仅精美绝伦，而且结构合理，更懂得因地制宜。卓尔们擅长镂空巨大的钟乳石和石笋，以此在这些生长在地面和洞顶的尖塔中建立其起居室。

卓尔城市无序的向外蔓延并被高墙团团围住。所有非卓尔访客都被拒于城外，并处在高墙的监视下。卓尔们驯养巨型蜘蛛作为城防守卫对抗入侵者。这些蜘蛛让城市布满蛛网，不仅装点了城市的美丽，还能抓捕任何试图翻越城墙的敌人。

***卓尔魔法 Drow Magic。***卓尔们在适应地底生活的同时，所使用的魔法也针对环境进行了调整。它们用魔法从石头中雕刻出整座城市，强化战斗武器的效果，甚至创造出危险的全新魔法装备，甚至还能用魔法从深渊中召唤恶魔为己所用。卓尔施法者们极度傲慢，且在使用魔法实行其险恶目标时从不犹豫。

***武器与护甲 Arms and Armor。***卓尔的武器使用一种称为精金 adamantine 的超自然黑硬金属制作。工匠们会用银丝工艺在武器和护甲上制作网纹以及蜘蛛饰样，有时还会由魔法师对物品灌注魔法以增强其效力。然而这些魔法暴露到阳光中后都会迅速消退，因此很少有人在地表见到卓尔的魔法武器和护甲发挥其附加能力和魔法特性。

***政治恶斗 Cutthroat Politics。***卓尔的政治活动常伴着激烈的争斗，并充斥各种阴谋。卓尔间的合作通常只是为了摧毁共同的敌人以确保自身的存活，而这种联盟都极为短暂且充满变数。

卓尔的社会由各个独立的贵族家族组成，每个家族由一名主母领导，家族成员在主母的指引下与其他家族竞争，力求提升自己家族的势力和声望。家族里的高阶成员是族中血亲，而中阶成员则是一些宣誓效忠大家族的弱势家庭。在家族中地位最低的是家族所属的奴隶，它们是出身低微的卓尔或是一些抓来的非卓尔俘虏。

***母系统治 Matriarchal Rule。***罗丝忠实的女祭司作为女神的代行者管理卓尔社会的一切，她们定制好卓尔社会的律法，并确保一切秩序与规划都遵循女神的懿旨。对于那些违背自己的意志，罗丝女神偏爱亲自现身主物质位面施予惩罚。因而卓尔们都时刻留意女神的心意，并随时服从其女祭司的命令。

在卓尔社会里，男性永远从属于女性。男性卓尔可以领导一支幽暗地域的巡逻队，或是前往地表的掠夺团，但必须向其卓尔女长官进行汇报，其长官可能是家族的主母或是其任命的下级卓尔女性。男性卓尔允许担任所有社会中的职位，但它们不能称为祭司，也不能出任家族领导者。

***用毒偏好 Poison Predilection。***卓尔使用蜘蛛毒液和天然植物进行蒸馏，提炼成各种毒药。而幽暗地域孕育着的丰富资源，正好给卓尔们提供了大量的炼制原料。这些特产不仅用途广泛，还在卓尔社会的政治文化中扮演者重要的角色。卓尔巫师们会配制一种使敌人瞬间昏迷的半流体的毒素，卓尔战士们则把这种毒素涂抹在起刀刃和弩箭上，以期在随后的战斗中享受用毒素进行的审讯和酷刑。

## 卓尔精英武者 Drow Elite Warrior

卓尔精英武者的职责是为家族和长官护卫，并迎击所有敌人。它们精于对抗矮人、侏儒、以及精灵（包括其他卓尔精灵）。它们常在夜晚突袭地表居民，并在黎明之前把囚犯和战利品绑回幽暗地域。精英武者中有男也有女。



## 卓尔魔法师 Drow Mage

在卓尔的特权阶级中，某些男性并不擅长学习力量以及战斗方面的战士技能，然而为了体现自己的存在价值，它们最终都会走向魔法研习的道路。在其自身看来这并不是一种选择，而是生活所迫。有些拥有奥术天分的女性卓尔也会成为卓尔魔法师，只是这种情况比较罕见。

## 卓尔·罗丝女祭司 Drow Priestess of Lolth

卓尔显赫家族中具有血亲的女性，出生开始就注定要受训成为罗丝的女祭司。而蜘蛛女王并不允许男性卓尔出任该职位。

这些女祭司是蛛后意志的延伸，因此她们在卓尔社会中拥有无上的权力与影响力。掌管家族的主母是最为强大的罗丝女祭司，由于同时效忠罗丝女神与自身家族，她们必须时刻把握好两者间微妙的矛盾与平衡。

# 卓尔 Drow

*中型类人生物（精灵），中立邪恶*

**AC**：15（链甲衫）
**HP**：13（3d8）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10（+0） | 14（+2） | 10（+0） | 11（+0） | 11（+0） | 12（+1） |

**技能**：察觉+2，隐匿+4
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 12
**语言**：精灵语，地底通用语
**挑战等级**：1/4（50 XP）

***精类血统 Fey Ancestry。*** 卓尔进行对抗魅惑的豁免检定时具有优势，且魔法效应无法使卓尔陷入睡眠。

***天生施法 Innate Spellcasting。*** 卓尔天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 11）。它天生可施展以下法术且不需要任何相应的材料成分：

随意：*舞光术 dancing lights*
每项 1/日：*黑暗术 darkness*，*妖火术 faerie fire*

***日照敏感 Sunlight Sensitivity。*** 在日光照射下，卓尔的攻击检定具有劣势，其依靠视力的感知（察觉）检定也具有劣势。

### 动作

***短剑 Shortsword。*** *近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害。

***手弩 Hand Crossbow。*** *远程武器攻击：*命中+4，射程 30/120 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害，目标必须进行一次 DC 13 的体质豁免，豁免失败者将持续中毒 1 小时。如果豁免结果低至 5 或更低，则目标中毒的同时陷入昏迷。昏迷目标在受到伤害或在其他生物用一个动作摇醒它时恢复知觉。

### 变体：卓尔魔法护甲及武器 Drow Magic Armor and Weapons

卓尔通常身穿魔法护甲并随身携带魔法武器，但其附魔加值在阳光下暴露超过 1 小时后将永久消失。

一名**卓尔 drow** 着装 *+1 链甲衫 chain shit*，装备 *+1 短剑 shortsword* 时，拥有 AC 19，且其短剑攻击的攻击检定和伤害掷骰具有+1 加值。

一名**卓尔精英武者 drow elite warrior** 着装 *+2 镶钉皮甲 studded leather*，装备 *+2 短剑 shortsword* 时，拥有 AC 20，且其短剑攻击的攻击检定和伤害掷骰具有+2 加值。

一名**卓尔·罗丝女祭司 drow priestess of Lolth** 着装*+3 鳞甲 scale mail* 时，拥有 AC 19。

# 卓尔精英武者 Drow Elite Warrior

*中型类人生物（精灵），中立邪恶*

**AC**：18（镶嵌皮甲，盾牌）
**HP**：71（11d8+22）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 13（+1） | 18（+4） | 14（+2） | 11（+0） | 13（+1） | 12（+1） |

**豁免**：敏捷+7，体质+5，感知+4
**技能**：察觉+4，隐匿+10
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 14
**语言**：精灵语，地底通用语
**挑战等级**：5（1,800 XP）

***精类血统 Fey Ancestry。*** 卓尔进行对抗魅惑的豁免检定时具有优势，且魔法效应无法使卓尔陷入睡眠。

***天生施法 Innate Spellcasting。*** 卓尔天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 12）。它天生可施展以下法术且不需要任何相应的材料成分：

随意：*舞光术 dancing lights*
每项 1/日：*黑暗术 darkness*，*妖火术 faerie fire*，*浮空术 levitate*（仅自身）

***日照敏感 Sunlight Sensitivity。*** 在日光照射下，卓尔的攻击检定具有劣势，其依靠视力的感知（察觉）检定也具有劣势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 卓尔发动两次短剑攻击。

***短剑 Shortsword。*** *近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（1d6+4）穿刺伤害。

***手弩 Hand Crossbow。*** *远程武器攻击：*命中+7，射程 30/120 尺，单一目标。*伤害：*7（1d6+4）穿刺伤害，目标必须进行一次 DC 13 的体质豁免，豁免失败者将持续中毒 1 小时。如果豁免结果低至 5 或更低，则目标在中毒的同时陷入昏迷。昏迷目标在受到伤害，或在其他生物用一个动作摇醒它时恢复知觉。

### 反应

***格挡 Parry。*** 当一个近战武器攻击击中卓尔时，它的 AC 额外加上 3。卓尔必须可以看到该攻击者，并且其手上必须持有武器才能完成这个反应。

## 卓尔魔法师 Drow Mage

*中型类人生物（精灵），中立邪恶*

AC：12（使用*法师护甲 mage armor* 时 15）
HP：45（10d8）
速度：30 尺

力量 9（-1）　敏捷 14（+2）　体质 10（+0）
智力 17（+3）　感知 13（+1）　魅力 12（+1）

技能：奥秘+6，欺瞒+5，察觉+4，隐匿+5
感官：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 14
语言：精灵语，地底通用语
挑战等级：7（2,900 XP）

***精类血统 Fey Ancestry。***卓尔进行对抗魅惑的豁免检定时具有优势，且魔法效应无法使卓尔陷入睡眠。

***天生施法 Innate Spellcasting。***卓尔天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 12）。它天生可施展以下法术且不需要任何相应的材料成分：

随意：*舞光术 dancing lights*
每项 1/日：*黑暗术 darkness*，*妖火术 faerie fire*，*浮空术 levitate*（仅自身）

***施法 Spellcasting。***卓尔作为 10 级施法者。其施法关键属性为智力（法术豁免 DC 14，法术攻击命中+6）。该卓尔学习了以下法师法术：

戏法（随意）：*法师之手 mage hand*，*弱效幻影 minor illusion*，*毒液飞溅 poison splash*，*冰冻射线 ray of frost*
1 环（4 法术位）：*法师护甲 mage armor*，*魔法飞弹 magic missile*，*护盾术 shield*，*巫术箭 witch bolt*
2 环（3 法术位）：*变身术 alter self*，*迷踪步 misty step*，*蛛网术 web*
3 环（3 法术位）：*飞行术 fly*，*闪电束 lightning bolt*
4 环（3 法术位）：*艾伐黑触手 Evard's black tentacles*，*高等隐形术 greater invisibility*
5 环（2 法术位）：*死云术 cloudkill*

***日照敏感 Sunlight Sensitivity。***在日光照射下，卓尔的攻击检定具有劣势，同时依靠视力的感知（察觉）检定也具有劣势。

### 动作

***法杖 Staff。****近战武器攻击：*命中+2，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*2（1d6-1）的钝击伤害，或使用双手攻击时 3（1d8-1）的钝击伤害，外加 3（1d6）的毒素伤害。

***召唤恶魔 Summon demon（1/日）。***卓尔使用魔法召唤一只夸塞魔 quasit，或者以 50%成功率召唤一只幽影恶魔 shadow demon。所召唤的恶魔出现在召唤者身边 60 尺范围内一处未被占据的位置，并作为召唤者的盟友行动。该恶魔不能召唤其他恶魔并持续存在 10 分钟，或者直至召唤者或其本身死亡。召唤者可以用一个动作解除恶魔的召唤。

## 卓尔·罗丝女祭司 Drow Priestess of Lolth

*中型类人生物（精灵），中立邪恶*

AC：16（鳞甲）
HP：71（13d8+13）
速度：30 尺

力量 10（+0）　敏捷 14（+2）　体质 12（+1）
智力 13（+1）　感知 17（+3）　魅力 18（+4）

豁免：体质+4，感知+6，魅力+7
技能：洞悉+6，察觉+6，宗教+4，隐匿+5
感官：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 16
语言：精灵语，地底通用语
挑战等级：8（3,900 XP）

***精类血统 Fey Ancestry。***卓尔进行对抗魅惑的豁免检定时具有优势，且魔法效应无法使卓尔陷入睡眠。

***天生施法 Innate Spellcasting。***卓尔天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 15）。它天生可施展以下法术且不需要任何相应的材料成分：

随意：*舞光术*
每项 1/日：*黑暗术*，*妖火术*，*浮空术*（仅自身）

***施法 Spellcasting。***卓尔作为 10 级施法者其施法关键属性为感知（法术豁免 DC 14，法术攻击命中+6）。它准备了一下的牧师法术：

戏法（随意）：*神导术 guidance*，*毒液喷溅 poison spray*，*提升抗性 resistance*，*稳定伤势 spare the dying*，*奇术 thaumaturgy*
1 环（4 法术位）：*化兽为友 animal friendship*，*疗伤术 cure wounds*，*侦测毒性和疾病 detect poison and disease*，*致病射线 ray of sickness*
2 环（3 法术位）：*次级复原术 lesser restoration*，*防护毒素 protection from poison*，*蛛网术 web*
3 环（3 法术位）：*召唤动物 conjure animals*（2 只巨蜘蛛），*解除魔法 dispel magic*
4 环（3 法术位）：*预言术 divination*，*行动自如 freedom of movement*
5 环（2 法术位）：*疫病虫群 insect plague*，*群体疗伤术 mass cure wounds*

***日照敏感 Sunlight Sensitivity。***在日光照射下，卓尔的攻击检定具有劣势，同时依靠视力的感知（察觉）检定也具有劣势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***卓尔发动两次鞭刑攻击。

***鞭刑 Scourge。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）穿刺伤害，外加 17（5d6）毒素伤害。

***召唤恶魔 Summon demon（1/日）。***卓尔以 50%成功率召唤一只蜡融妖。如召唤失败将受到 5（1d10）心灵伤害。成功召唤的恶魔出现在召唤者 60 尺内一未被占据位置并作为其盟友行动。该恶魔不能召唤其他恶魔并持续存在 10 分钟，或直至召唤者或其本身死亡。召唤者可以用一个动作解除该召唤。



## 至高天 Empyrean

天界生物至高天是上层位面诸神的子孙。它们普遍拥有美丽的脸庞、完美的身材和逼人的自信。

***情绪显现 Manifest Emotion。***至高天祥和或愤怒等情绪变化会如同神迹一样产生影响。这种影响会波及它们周遭的环境。至高天不高兴时，云层都会哭泣下咸涩的泪水，死鱼成群被冲上河岸与湖边，连附近森林的树叶也都纷纷飘落。而当它兴高采烈时，阳光都会跟着它照耀它到达的每个角落，小动物们在它足迹中嬉戏，鸟儿们放声歌唱响彻天边。

***邪恶至高天 Evil Empyreans。***一些至高天到下层位面探险后会遭后会腐化，或遭邪恶神灵诅咒而变得邪恶。邪恶的至高天无法在上层位面存活很长时间，因此通常会撤往物质位面，并在那里统治凡人的王国成为一名坚不可摧的暴君。

***不朽泰坦 Immortal Titans。***至高天不会衰老，不依然可以被杀死。由于至高天很少去想象自己的死亡，因而它们在战斗中无所畏惧。它们即使半只脚踏进棺材里，也不愿接受终结已降临到自己头上。而当至高天死亡时，其精魂也会回归其家园位面。然后，除非刚好有什么差错，否则死去至高天的其中一位父母总会将它们复活。

### 至高天 Empyrean

*巨型天界生物（泰坦），混乱善良（75%）或中立邪恶（25%）*

**AC**：22（天生护甲）
**HP**：313（19d12+190）
**速度**：50 尺，飞行 50 尺，游泳 50 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 30（+10） | 21（+5） | 30（+10） | 21（+5） | 22（+6） | 27（+8） |

**豁免**：力量+17，智力+12，感知+13，魅力+15
**技能**：洞悉+13，游说+15
**伤害免疫**：非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**感官**：真实视觉 120 尺，被动察觉 16
**语言**：全部
**挑战等级**：23（50,000 XP）

***天生施法 Innate Spellcasting。***至高天天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 23，法术攻击命中+15）。它天生可施展以下法术且不需要任何相应的材料成分：

随意：*高等复原术 great restoration*，*行动无踪 pass without trace*，*水下呼吸 water breathing*，*水上行走 water walk*
每项 1/日：*通神术 commune*，*反制善恶 dispel evil and goof*，*地震术 earthquake*，*火焰风暴 fire storm*，*异界传送 plane shift*（仅自身）

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。***至高天豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

***魔法抗性 Magic Resistance。***至高天进行抵抗法术和其他魔法效应的豁免检定时具有优势。

***魔法武器 Magic Weapon。***至高天的武器攻击视为魔法攻击。

#### 动作

***巨锤 Maul。***_近战武器攻击：_命中+17，触及 10 尺，单一目标。_伤害：_31（6d6+10）的钝击伤害。如果目标是生物，则必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则直至至高天的下一回合结束前陷入震慑。

***魔矢 Bolt。***_远程法术攻击：_命中+15，射程 600 尺，单一目标。_伤害：_24（7d6）点以下类型之一的伤害（由至高天选择）：强酸、冷冻、火焰、力场、闪电、光耀或雷鸣。

#### 传奇动作

至高天拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。至高天在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**攻击 Attack。**至高天发动一次攻击。
**鼓舞 Bolster。**至高天鼓舞身边 120 尺内所有非敌对生物，效应持续至其下一回合结束。受鼓舞生物不会陷入魅惑或恐慌，且在此期间进行的属性检定和豁免检定具有优势。
**战栗打击 Trembling Strike（消耗 2 动作）。**至高天用巨锤击打地面引发一次地颤。除至高天自身外所有身处其周边 60 尺内的其他生物都必须进行一次 DC 25 的力量豁免，豁免失败者将应击倒地。



# 伊特怪 Ettercap

伊特怪是人形的蜘蛛，它们像牧羊人放羊一样看管、喂养、照料着蜘蛛群，且栖息在森林的深处。

伊特怪下腹的丝腺能射出蛛丝粘结成网，并用以捆绑，诱捕，甚至扼杀猎物。它还会用蛛网制作精巧的罗网陷阱，布置在其巢穴的周围。

***寂静杀手 Quiet Killers。***旅行者和探险者闯入伊特怪的领地时便会被伊特怪悄悄跟踪。其中一些人会一头撞进陷阱和蛛网自取灭亡，而其他人也会被伊特怪用蛛丝绞杀，或被咬到后中毒身亡。

***毁林怪物 Sylvan Despoilers。***虽然伊特怪居住在荒野中，它们并不与自然和谐共处。伊特怪栖息的森林会变成布满蛛网的阴暗之地，巨型蜘蛛、巨型昆虫和其它可怕的掠食者出没其间。进入这片森林深处的生物很快会迷失在挂满骸骨和遗物的蛛网迷宫中。

***精类之敌 Enemies of the Fey。***伊特怪是精类生物的天敌，它们用蛛网制成的陷阱来捕猎美食——小妖精 Sprite 和皮克精 Pixie，或把整棵树用蛛网缠住，妄想抓住树精 dyrad。由于自身没法消灭这些恶毒生物，生性羞怯的精类有时也会一反常态的向外人寻求帮助，请他们解决伊特怪的侵袭。

**变体：蛛丝绞索 Web Garrote**

有些伊特怪喜欢用蛛丝制成绞索来勒死猎物。这样的伊特怪可以使用以下动作，代替爪击攻击。

***蛛丝绞索 Web Garrote。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一中型或小型生物且伊特怪对其进行攻击检定时必须具有优势。*伤害：*4（1d4+2）的钝击伤害，且目标被擒抱（逃脱 DC 12）。直至擒抱结束前，目标不能呼吸，且伊特怪对它进行的攻击检定具有优势。

## 伊特怪 Ettercap

*中型怪兽，中立邪恶*

**AC：** 13（天生护甲）
**HP：** 44（8d8+8）
**速度：** 30 尺，攀爬 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 14（+2） | 15（+2） | 13（+1） | 7（-2） | 12（+1） | 8（-1） |

**技能：** 察觉+3，隐匿+4，生存+3
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13
**语言：** —
**挑战等级：** 2（450 XP）

***蛛行 Spider Climb。***伊特怪可以在困难地形的表面攀爬，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

***蛛网感知 Web Sense。***当伊特怪与另一生物都接触同一张蛛网时，伊特怪能知道该生物的确切位置。

***蛛网行者 Web Walker。***伊特怪在蛛网上移动时无视蛛网的移动限制。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***伊特怪发动两次攻击：一次啃咬，一次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*6（1d8+2）的穿刺伤害外加 4（1d8）的毒素伤害。目标必须进行一次 DC 11 的体质豁免，豁免失败则中毒 1 分钟。目标可以在其自身每回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则结束该中毒效应。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（2d4+2）的挥砍伤害。

***蛛网 Web（充能 5~6）。***远程武器攻击：命中+4，射程 30/60 尺，单一大型或更小体型的生物。*伤害：*该生物被蛛网束缚。该被束缚生物可以用一个动作进行一次 DC 11 的力量检定，并以此挣脱蛛网。摧毁蛛网也可以结束该效应，这些蛛网拥有 AC 10，5 点生命值，火焰伤害易伤，并且免疫钝击、毒素和心灵伤害。



# 双头巨人 Ettin

双头巨人像兽人一样肮脏粗鲁。它们结实的皮肤总是覆盖着一层灰尘污垢，身上还披着一副臭气熏天的厚毛皮。普通的沐浴恐怕都没法洗净其身，而它们从不屑做这件事。黏糊的长发蓬乱的披在其脏容上，长满尖齿獠牙大嘴总是吐着臭气。

***双重人格 Duel Personality。***双头巨人的两个头颅是困在同一具粗野身体的两个独立存在。每颗头颅都拥有自己的思想、性格与名字，并且具有各自独特的喜好与怪癖。由于从出生就被绑定在一起，这两颗头颅的意识很少经历隐私与孤独。也由于这种亲密关系而滋生出相互间的轻蔑，致使两颗头颅常年相互争吵威吓，一方轻微的冒犯都会引发另一方的持续攻击。

其他生物提到双头巨人时，会把它两颗头颅的名字合成一个复合的名字，用以称呼这个生物的整体。比如一个双头巨人的两颗头分别叫哈格 Hargle 和瓦格 Vargle，那其他生物则称这只双头巨人为哈格瓦格 Harglevargle。

***独居生活 Solitary Lives。***常与自己争吵的双头巨人理所当然的无法跟另一名双头巨人友好相处。想想当两名双头巨人交谈时，实际上就是四张好胜的嘴在高声互吼哪能有效交谈。也正因此，大多数双头巨人都选择独居过活，只在需要生育时才与其他同类接触。

由于共享同一具身体，双头巨人的两颗头通常具有相同的性别。女性双头巨人在同类关系中往往处于主导地位，而双头巨人的交配仪式中也是女性作主持。在繁殖期来到后，女双头巨人会先寻找合适的洞穴作巢，然后外出制服一名男性双头巨人并把它带到巢中。交配仪式过后，男双头巨人将被迫在女方接下来的六个月孕期里负责照顾和觅食，直到孩子出生才能从奴役生活中解放。在孩子可以独立狩猎后，母亲算是完成抚养的任务，随即把孩子送走并抛弃巢穴回复独居生活。

***两个总比一个好 Two Heads are Better than One。***当专注于一个互利目标或共同威胁时，双头巨人可以暂时放下其个人矛盾，并全身心投入到任务中。双头巨人攻击时两手同时操持武器，并运用两颗头颅配合进行双重打击。它们睡觉时，总有一颗头保持清醒并警觉的瞪大双眼，留意着胆敢打扰它宝贵独处时光的任何生物。

***兽人人脉 Orcish Ties。***古代通用语方言里，双头巨人名称的“ettin”意指“丑陋的巨人”。传说中描述，兽人们曾经偶然撞进了迪摩高根的神庙，然后其中的魔法把它们转变为如双头恶魔王子一样的诡异生物。在几乎陷入疯狂后，这些生物惊叫着跑到野外从此便成为了第一批双头巨人。

不管双头巨人事实上的起源为何，兽人们都把它们视为自己的同族表亲。某些兽人部落经常怂恿双头巨人充当守卫、侦查兵以及掠夺者。双头巨人并不对其兽人经理人特别忠诚，但兽人们往往都可以用许诺的食物和战利品成功引诱它们为自己服务。

## 双头巨人 Ettin

*大型巨人，混乱邪恶*

**AC：** 12（天生护甲）
**HP：** 85（10d10+30）
**速度：** 40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 21（+5） | 8（-1） | 17（+3） | 6（-1） | 10（+0） | 8（-1） |

**技能：** 察觉+4
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14
**语言：** 巨人语，兽人语
**挑战等级：** 4（1,100 XP）

***双头 Two Head。***双头巨人进行感知（察觉）检定，以及进行对抗目盲、迷惑，耳聋、恐慌，震慑和击打致昏迷的豁免检定时具有优势。

***警觉 Wakeful。***双头巨人一个头睡着时，另一个头醒着。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***双头巨人发动两次攻击：一次战斧攻击和一次钉头锤攻击。

***战斧 Battleaxe。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*14（2d8+5）挥砍伤害。

***钉头锤 Morningstar。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*14（2d8+5）穿刺伤害。



# 妖精龙 Faerie Dragon

妖精龙长着猫咪的体型和蝴蝶的翅膀。它习惯露出尖锐的牙齿咧嘴而笑，并抽动尾巴来表达内心喜悦，这种嬉闹之态唯有战斗时才会收敛。

***隐形捣蛋鬼 Invisible Tricksters。***妖精龙出现时唯一让人觉得警觉的便是那一阵令人窒息的嬉笑。它们会隐形于视线之外，然后观赏受害者如何在其恶作剧下奋力挣扎。乐够了之后，它们会视“猎物”的性格和态度而决定是否现出身形。

***活泼而友善 Friendly and Bright。***妖精龙思维敏捷，钟爱财宝和好伙伴，还有着恶作剧般的幽默感。旅行者可以借由它对“财宝”执着的龙类本性，以糖果、烘焙食品和各种小玩意儿来换得妖精龙的情报，或借此安全通过妖精龙的领地。

***颜色与年龄 The Colors of Age。***妖精龙的鳞片随其年长而改变颜色，按彩虹七色的顺序作变换。所有妖精龙都具有天生的施法能力，而其成长过程中还可以逐渐获得新的法术。

| 龙鳞色调 | 年龄范围 |
|---|---|
| 红 red | 5 岁以下 |
| 橙 orange | 6~10 岁 |
| 黄 yellow | 11~20 岁 |
| 绿 green | 21~30 岁 |
| 蓝 blue | 31~40 岁 |
| 靛 ingigo | 41~50 岁 |
| 紫 violet | 51 岁及以上 |

## 妖精龙 Faerie Dragon

*微型龙类，混乱善良*

**AC：** 15
**HP：** 14（4d4+4）
**速度：** 10 尺，飞行 60 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 3（-4） | 20（+5） | 13（+1） | 14（+2） | 12（+1） | 16（+3） |

**技能：** 奥秘+4，察觉+3，隐匿+7
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13
**语言：** 龙语，妖精语
**挑战等级：** 红、橙、黄妖精龙为 1（200 XP），
绿、蓝、靛、紫妖精龙为 2（450 XP）

***强效隐形 Superior Invisibility。***作为一个额外动作，妖精龙可以在专注结束前始终隐匿身形（等同专注于法术）。妖精龙着装或携带的任何装备都会随之隐形。

***有限感应 Limited Telepathy。***透过心灵感应能力，妖精龙可以用魔法与其周边 60 尺内的其它妖精龙进行沟通。

***魔法抗性 Magic Resistance。***妖精龙进行抵抗法术和其他魔法效应的豁免检定时具有优势。

***天生施法 Innate Spellcasting。***妖精龙天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 13），它天生即可施展数种法术且无需任何相应的材料成分。妖精龙随着其年龄增长与鳞色改变，可使用的法术也会如下表所述逐渐增多。

红，每项 1/日：*舞光术 dancing lights*，*法师之手 mage hand*，*次级幻影 minor illusion*
橙，1/日：*七彩喷射 color spray*
黄，1/日：*镜影术 mirror image*
绿，1/日：*暗示术 suggestion*
蓝，1/日：*高等幻影 major image*
靛，1/日：*幻景 hallucinatory terrain*
紫，1/日：*变形术 polymorph*

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*+7 命中，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*1 点穿刺伤害。

***欢愉吐息 Euphoria Breath。***妖精龙对 5 尺内的一个生物喷出一团欢愉气体。目标必须进行一次 DC 11 的感知豁免，豁免失败则目标在 1 分钟内无法进行任何反应，且必须在每轮开始时掷一次 d6 以决定自身的行为：

**1~4。**目标不进行动作或附赠动作，并用其所有移动力向某个随机方向移动。

**5~6。**目标不移动，它唯一能做的便是在其自己回合进行一次 DC 11 的感知豁免，豁免成功则终止吐息在其身上的效应。



# 燃焰之颅 Flameskull

一颗没有身体的头骨伴随着炽热的绿焰和疯狂回荡的笑声在它的领地巡逻。而当不死的燃焰之颅发现入侵者时，其眼中将迸出炽炎射线，并从空洞的身体里施展法术攻击入侵者。

黑暗的施法者用法师的遗骸制造燃焰之颅。当仪式结束转化完成时，绿火便会从头骨里喷涌而出。

***生命残片 Legacy of Life。***燃焰之颅只有模糊的生前记忆。虽然它会用苍老的语调提起过去的重要事情，但那也只是前生的回响。另一方面，不死转化让它完全掌握了生前的法术，并且得以在施法时忽视其中所有的材料与动作构材。

***永恒束缚 Eternally Bound。***聪明而警觉的燃焰之颅被创造者用于守护隐藏的宝库、密室或特定的个体。燃焰之颅被创造时会接收一些指令，随后便会按其自己的理解去遵循执行。因而燃焰之颅的主人必须小心为其指引，以保证该生物正确的执行其任务。

***萦绕之火 Wreathed in Flame。***燃焰之颅全身持续燃烧，并散发出可以尤其随意控制的明亮火光。它可以将这些火焰用作武器，并将其聚焦到眼眶内作为炽炎射线迸射出来。

***邪能再生 Eldritch Rejuvenation。***除非被洒上圣水或被指定为*解除魔法 dispel magic* 或*移除诅咒 remove curse* 的目标，否则打碎的燃焰之颅残片会自行重组。如果重组后的燃焰之颅无法再执行其预定的任务，便可以不必听命于任何人的自由活动。

***不死本质 Undead Nature。***燃焰之颅无需空气、饮食和睡眠。

## 燃焰之颅 Flameskull

*微型不死生物，中立邪恶*

AC：13
HP：40（9d4+18）
速度：0 尺，飞行 40 尺（悬浮）

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1（-5） | 17（+3） | 14（+2） | 16（+3） | 10（+0） | 11（+0） |

技能：奥秘+5，察觉+2
伤害抗性：闪电，黯蚀，穿刺
伤害免疫：冷冻，火焰，毒素
状态免疫：魅惑，恐惧，麻痹，中毒，倒地
感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12
语言：通用语
挑战等级：4（1,100 XP）

***照明 Illumination。***燃焰之颅散发出 15 尺半径微光光照，或者 15 尺明亮光照以及其外 15 尺的微光光照。它可以用一个动作在两者间转换。

***魔法抗性 Magic Resistance。***燃焰之颅进行对抗法术和其他魔法效应的豁免检定时具有优势。

***复生 Rejuvenation。***被破坏的燃焰之颅将在 1 小时后恢复所有生命值，除非在其遗体洒上圣水，或对其施展法术*解除魔法 dispel magic* 或*移除诅咒 remove curse*。

***施法 Spellcasting。***燃焰之颅作为 5 级施法者，其施法关键属性为智力（法术 DC 13，法术攻击命中+5）。它施法时不需要任何动作或材料成分。燃焰之颅准备了下列法师法术：

戏法（随意）：*法师之手 mage hand*
1 环（3 法术位）：*魔法飞弹 magic missile*，*护盾术 shield*
2 环（2 法术位）：*朦胧术 blur*，*炽焰法球 flaming sphere*
3 环（1 法术位）：*火球术 fireball*

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***燃焰之颅发动两次火焰射线攻击

***火焰射线 Fire Ray。***远程法术攻击：*命中+5，射程 30 尺，单一目标。*伤害：*10（3d6）的火焰伤害。

# 呋噜 Flumph

*“相信呋噜。”*

*——X 地城求生秘籍第 1 条*



神秘莫测的呋噜藉喷气的推动力在幽暗地域中游荡，并因其喷气的声音而得名。它会将自己的想法反映在色彩的变化上。浅粉是愉悦，深蓝是悲伤，绿色是好奇，深红则是愤怒。

***聪明而博学 Intelligent and Wise。***呋噜通过心灵感应来进行交流。虽然外表像水母，但呋噜却是非常聪明而又博学的生物。它们掌握了许多异常先进的宗教、哲学、数学以及其他稀奇古怪的知识。

呋噜对于周围生物的情感变化非常敏感。如果某个生物的思考发人深省，呋噜便可以藉此轻易的找到它。但假如面前的生物在考虑邪恶的事情，呋噜会逃之夭夭。

***心灵虹吸 Psionic Siphons。***呋噜通过吸取灵能生物的精神能量喂养自己。在夺心魔、底栖魔鱼、吉斯洋基人和吉斯泽雷人的社群附近都有机会发现潜伏的呋噜。呋噜以消极寄生的方式只吸食它们所需程度的精神能量。因而绝大多数被吸食生物不会感到任何不适。

消化心灵能量会揭示能量来源者的思想和情绪。由于呋噜吸食的大多是邪恶生物，使得它们总是被迫接受一些会玷污其纯洁心灵的想法、情绪和渴望。当呋噜遇上心地善良的冒险者时，它会急切的想与冒险者分享这些邪恶秘密，以期消灭邪恶能量的源头，哪怕这意味着不得不重新寻找食物来源。

***呋噜社群 Flumph Society。***呋噜们各司其职的生活在一起，组成一种复杂而有组织的社群称为修会 cloister。每个呋噜在社群内都以自己的方式作出贡献，其和谐程度甚至根本不需要任何个体出任领导。

## 呋噜 Flumph

*小型异怪，守序善良*

**AC**：12
**HP**：7（2D6）
**速度**：5 尺，飞行 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 6（-2） | 15（+2） | 10（+0） | 14（+2） | 14（+2） | 11（+0） |

**技能**：奥秘+4，历史+4，宗教+4
**伤害易伤**：心灵
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12
**语言**：懂地底通用语但不会说，心灵感应 60 尺
**挑战等级**：1/8（25 XP）

***增强感应 Advanced Telepathy。***呋噜可以察觉到 60 尺内的任何心灵感应通讯。且呋噜不会被具有任一种形式心灵感应能力的生物突袭。

***倒地缺陷 Prone Deficiency。***呋噜应击倒地时掷一次骰。如果骰值为奇数，则呋噜就会翻转过来并陷入失能状态。呋噜在每个自己的回合结束时可以进行一次 DC 10 的敏捷豁免，豁免成功则终止该失能状态。

***读心屏障 Telepathic Shroud。***呋噜免疫所有试图感知其情绪思维或读取其思想的效应，包括所有预言系的法术。

### 动作

***触须 Tendrils。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*4（1d4+2）的穿刺伤害外加 2（1d4）的强酸伤害。目标在其自己每一回合结束时必须进行一次 DC 10 的体质豁免，豁免失败则受到 2（1d4）的强酸伤害，豁免成功则终止该周期伤害效应。对目标施展法术*次级复原术* lesser restoration 也可以结束该效应。

***恶臭喷溅 Stench Spray（1/日）。***以呋噜为原点的 15 尺锥状范围内，每个生物必须进行一次 DC 10 的敏捷豁免，豁免失败者将溅上一种污臭的液体。被溅上液体的生物在 1d4 小时内都将散发出臭气。在臭味持续时间内，该生物陷入中毒状态，该生物周边 5 尺内的其他生物也会因此陷入中毒。该生物可以通过进行一次短休，以水、酒精或醋来洗掉这些臭味。



# 废陋巨人 Fomorian

巨人族类中最丑陋恶毒的便是弃神的废陋巨人，它们畸变的身体正好反映出其恶毒的行径。它们有的在畸形多瘤的脑袋上长着不协调的五官。有的四肢长成不同大小不同形状，或是从其不成形的嘴里吐出的呼吸都变成骇人的嚎叫。它们可怜的容貌甚至鲜少得到他人的怜悯，由于这一切都是因废陋巨人的邪恶心肠和思想咎由自取。

***精类诅咒 Fey Curse*。**精灵们也许还记得曾经的废陋巨人还是最俊美的种族之一，而且还拥有杰出的思维和无与伦比的魔法才能。而完美的身体并没有与其心灵相符，相反对魔法与力量的贪婪彻底吞噬了它们。

废陋巨人们试图武力征服妖精荒野并奴役其内的居民，想要把这些生物的魔法据为己有。当联合起来的精类保卫家园时，迎战的废陋巨人们随即被附上了可怕的诅咒。

这些巨人一个接一个的倒下，其身躯开始反映其内心的邪恶而扭曲。优雅与魔力被剥去之后，它们带着剩下卑劣与恶心躲进黑暗，并嵌入地深之处安抚自己的忿恨。它们诅咒自己的命运，并从此之后不断向那些糟蹋了自己的精类复仇。

***幽暗地域的巨人 Giant of the Underdark*。**废陋巨人栖息在幽暗地域奇异美丽的洞窟中，鲜少前往地表探索。它们的巢穴里有着丰富的水源、渔产和蘑菇林，甚至还有服侍供养废陋巨人们的奴隶劳工。这些奴隶一旦工作不够尽力，便会遭受杀害并成为盆中之肉。恶毒和腐化是废陋巨人社群的基石，同时也使之成为最强势与残暴的巨人统治。废陋巨人们会在领地上用敌人的尸骸作标记，它们用鲜血涂画，或将断肢残躯缝在一起来嘲笑那些被杀的生物。

***破败的血肉，邪恶的心灵 Ruined Flesh, Evil Minds*。**身体的畸变让废陋巨人无法像其他巨人近亲一样投掷岩石，也无法穿上破布之外的衣物。然而它们怪诞的五官却使其获得了更加敏锐的察觉能力，并因此难以受突袭或伏击。

导致废陋巨人们退化和堕落的贪婪与邪恶依然根植在它们心里，并持续滋长。废陋巨人们会适当的跟其他生物结盟，但它们本性毫无忠诚，甚至会随时毫无征兆的背叛盟友。

***邪眼诅咒 Curse of the Evil Eye*。**废陋巨人可以将其诅咒传染给其他人，这种称为邪眼的力量是其从前的非凡施法能力所残留的碎片。受废陋巨人邪眼诅咒的生物会被其魔法扭曲而畸变，并因此得以感受那吞没这整个邪恶种族的痛苦与恶意。

## 废陋巨人 Fomorian

*巨型巨人，混乱邪恶*

**AC**：14（天生护甲）
**HP**：149（13d12+65）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 23（+6） | 敏捷 10（+0） | 体质 20（+5） |
| 智力 9（-1） | 感知 14（+2） | 魅力 6（-2） |

**技能**：察觉+8，隐匿+3
**感知**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 18
**语言**：巨人语，地底通用语
**挑战等级**：8（3,900 XP）

### 动作

***多重攻击 Multiattack*。**废陋巨人发动两次巨棒攻击，或者发动一次巨棒攻击和一次邪眼攻击。

***巨棒 Greatclub*。***近战武器攻击：*命中+9，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*19（3d8+6）的钝击伤害。

***邪眼 Evil Eye*。**废陋巨人以魔法迫使其身边 60 尺内一个它能看到的生物进行一次 DC 14 的魅力豁免。豁免失败则该生物受 27（6d8）的心灵伤害，豁免成功则伤害减半。

***邪眼诅咒 Curse of the Evil Eye（短休或长休后充能）*。**废陋巨人以一次注视发动其邪眼攻击，而本次攻击豁免失败时，该生物同时还会受到魔法的畸变诅咒。受畸变时，该生物的速度减半，而其属性检定、豁免检定以及基于力量和敏捷的攻击都具有劣势。

受畸变的生物可以在完成一次长休后再进行一次该豁免，豁免成功则终止该效应。

# 真菌 Fungi

永夜的幽暗地域岩石嶙峋的天空下孕育着各种各样的真菌。这些菌类在地底王国中如地表植物般重要，它们在无尽黑暗中为各种地底生物提供了粮食和栖息场所。

真菌从污物和尸体汲取养分，它们在有机物上成长、分解其成分并吸收消化。当它们成熟时，孢子从菌株中析出，并随风飞扬到别处生成新的菌体。

真菌的成长不需要阳光和温度，因此它们能在幽暗地域的每个角落缝隙里成长茁壮。某些品种被弥漫在幽暗地域的魔法所转变，进化出有效的自我防御机制或是特殊的攻击、模仿能力。而另一些巨型的品种则扩散成大片的地下森林，让无数生物在其中得以生存繁衍。

## 毒气孢子 Gas Spore

最初的毒气孢子被认为来自死亡的眼魔，是寄生于其腐烂尸体的真菌受魔法畸变的产物。长时间的进化演变后，它们成了一种独特的植物生物。毒气孢子可以在任何尸体上迅速而稳定的成长，最后讽刺似的长成幽暗地域最可怕的生物，眼魔——那样子的外表。

***巨眼暴君形态 Eye Tyrant's Form。***毒气孢子是一种圆球状，且具有气球结构的真菌生物。其外观远看跟眼魔相仿，而似乎这正是其自然生长的本意，因此哪怕接近观察反而会发现其模仿痕迹更为明显。怪物的中央长着一只无法视物的“眼睛”，其球状外皮上还长出一条条极像眼柄的根茎。

***致命爆发 Death Burst。***毒气孢子是一个充满轻气体的空壳，因此它能像眼魔一样漂浮在空中。轻微的攻击都会刺破孢子脆弱的外壳导致其彻底破裂，并释放出一片致命的孢子云。不慎吸入孢子的生物将成为其宿主，并将在一天之内死去。然后这些被寄生的尸体上就可以慢慢长出新的毒气孢子，开始新的生命周期。

***眼魔记忆 Beholder Memories。***从眼魔尸体上长出的毒气孢子有时候会带着其宿主的记忆。当这些毒气孢子崩裂时，这些记忆随着致命孢子随处漂浮。直到某只生物吸入孢子并从其致命性生还下来，才得以继承下这些记忆的片段。运气好的话还可以从中获得某些有用情报，比如关于眼魔生前巢穴位置，或是附近其他生物的有趣信息。

## 尖叫蕈 Violet Fungus

尖叫蕈是像人一样大的蘑菇，并且还会在被打扰时发出刺耳的尖叫。有些生物会利用这种真菌发出入侵的预警信号，而很多幽暗地域的智慧种族会在城市的郊区成片种植尖叫蕈，用以把不速之客拒之城外。

## 紫蕈 Shrieker

这种紫色的蘑菇使用长在底部的根状触须在洞窟的地面上爬行。紫蕈从伞盖中央辐射状长出四根鞭状的茎用以抽击敌人。其轻微的触碰就可以使肉体迅速腐烂，也正因此紫蕈杀死的生物尸体可以迅速完成分解。新的紫蕈会在腐烂的尸体中长出，并在2d6 天内成长完全。



## 尖叫蕈 Shrieker

*中型植物，无阵营*

**AC：** 5
**HP：** 13（3d8）
**速度：** 0 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 1（-5） | 敏捷 1（-5） | 体质 10（+0） |
| 智力 1（-5） | 感知 3（-4） | 魅力 1（-5） |

**状态免疫：** 目盲，耳聋，恐慌
**感官：** 盲视 30 尺（此范围外视为目盲），被动察觉 6
**语言：** —
**挑战等级：** 0（10 XP）

***拟形 False Appearance。*** 静止不动的尖叫蕈与普通的真菌一模一样。

### 反应

***尖叫 Shriek。*** 尖叫蕈在其身边 30 尺内出现生物或光亮时发出尖叫，其周围 300 尺范围内都能听到声音，尖叫声持续到干扰离开警戒范围，或是持续到尖叫蕈发声 1d4 回合。

## 毒气孢子 Gas Spore

*大型植物，无阵营*

**AC：** 5
**HP：** 1（1d10-4）
**速度：** 0 尺，飞行 10 尺（悬浮）

| | | |
|---|---|---|
| 力量 5（-3） | 敏捷 1（-5） | 体质 3（-4） |
| 智力 1（-5） | 感知 1（-5） | 魅力 1（-5） |

**伤害免疫：** 毒素
**状态免疫：** 目盲，耳聋，恐慌，麻痹，中毒，倒地
**感官：** 盲视 30 尺（此范围外视为目盲），被动察觉 5
**语言：** —
**挑战等级：** 1/2（100 XP）

***自爆 Death Burst。*** 毒气孢子在其生命值为 0 时发生爆炸。其身边 20 尺范围内的生物都必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败者将受 10（3d6）的毒素伤害，并感染疾病。对中毒状态免疫的生物免疫该疾病效应。

孢子入侵感染生物的身体，在疾病未移除的情况下，该生物将在若干小时（1d12+生物体质属性值）后死亡。距离死亡时间过半后，受感染生物将陷入中毒状态。感染生物死亡之后，其身体将长出 2d4 的微型毒气孢子。这些孢子的尺寸将在 7 天内成长完全。

***怪异拟像 Eerie Resemblance。*** 毒气孢子长得与眼魔相仿。成功进行一次 DC 15 智力（自然）检定的角色可以揭示其真实本质。

### 动作

***触击 touch。*** *近战武器攻击：* 命中+0，触及 5 尺，单一生物。*伤害：* 1 点毒性伤害，该生物必须进行一次 DC 10 的体质豁免，豁免失败则目标感染致命爆发特质中所述的疾病。

## 紫蕈 Violet Fungus

*中型植物，无阵营*

**AC：** 5
**HP：** 18（4d8）
**速度：** 5 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 3（-4） | 敏捷 1（-5） | 体质 10（+0） |
| 智力 1（-5） | 感知 3（-4） | 魅力 1（-5） |

**状态免疫：** 目盲，耳聋，恐慌
**感官：** 盲视 30 尺（此范围外视为目盲），被动察觉 6
**语言：** —
**挑战等级：** 1/4（50 XP）

***拟形 False Appearance。*** 静止的紫蕈与普通的真菌一模一样。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 紫蕈发动 1d4 次腐烂之触攻击。

***腐烂之触 Rotting Touch。*** *近战武器攻击：* 命中+2，触及 10 尺，单一生物。*伤害：* 4（1d8）的黯蚀伤害。



## 格莱石人 Galeb Duhr

*中型元素生物，绝对中立*

**AC**：16（天生护甲）
**HP**：85（9d8+45）
**速度**：15 尺（滚动时 30 尺，滚动下坡时 60 尺）

| | | |
|---|---|---|
| 力量 20（+5） | 敏捷 14（+2） | 体质 20（+5） |
| 智力 11（+0） | 感知 12（+1） | 魅力 11（+0） |

**伤害抗性**：非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：力竭，麻痹，中毒，石化
**感官**：黑暗视觉 60 尺，颤动感知 60 尺，被动察觉 11
**语言**：土族语 Terran
**挑战等级**：6（2,300 XP）

***拟形 False Appearance*****。**格莱石人静止不动时外表跟一块普通巨石一模一样。

***滚石冲锋 Rolling Charge*****。**如果格莱石人向一个目标直线滚动 20 尺并在同一回合里对其发动一次猛击攻击，则该目标将受额外 7（2d6）的钝击伤害。如果目标是一个生物，则其必须进行一次 DC 16 的力量豁免，豁免失败则目标应击倒地。

### 动作

***猛击 Slam*****。***近战武器攻击：*命中+8，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*12（2d6+5）的钝击伤害。

***活化巨石 Animate Boulders（1/日）*****。**格莱石人以魔法活化身边 60 尺内它能看到的至多两块石块。每块石块的资料与格莱石人相仿，但石块的智力和魅力均为 1。石块不受魅惑或恐慌，也无法活化其他石块。石块在该格莱石人维持专注的过程中保持活化，该过程至多持续 1 分钟（如同专注于法术）。

# 格莱石人 Galeb Duhr

石墩样的生物格莱石人长着如同生物手脚的附器。它们可以活化身边的巨岩和石块，所以时常与人在岩地遭遇。

施法者可以用强力的魔法从土元素位面召来格莱石人。而某些与该位面接触的地点也会自然生成一些格莱石人。与大多数其他的元素生物相比，格莱石人有更高的智慧，因而可以更好的理解威胁，也会与进入其警戒范围的生物进行交流。

***石头卫士 Stone Guardian*****。**格莱石人不会老去也不需要食物供给，因此非常适合担任哨兵的工作。强大的德鲁伊会委派一名格莱石人去保护一座石环阵或某个圣丘。另外，格莱石人也会被创作来守卫某座地下墓穴或法师塔。格莱石人可以随时随意的化作普通巨石的样子，并就这样一动不动的维持好几年时间。

格莱石人被永久的束缚于物质位面，因而它们就算死去后也不会回归土元素位面。它们有着明确的记忆，而且非常乐于与那些对自己没有威胁的生物分享周边环境的情报。

***石之联结 Stone Connection*****。**格莱石人可以与周围的土地融为一体，并以此给附近的岩石与石块侏儒类似的生命。格莱石人使用其活化的石块赶走闯入者，履行自己的护卫职责。当它需要靠近入侵者时，便会缩紧自己的四肢再一步翻滚向前。



# 石像鬼 Gargoyle

这些土元素构成的怪异生物，长着恶魔般的外观且充满恶意，它们正是立在大楼楼顶上那些非活体石像鬼塑像的原型。石像鬼潜伏在砖石与废墟之间，它们像普通石像一样一动不动，然后等待着享受自己打破静止那一刹那的给人带来的恐怖，以及施予他人痛苦时的愉悦。

***活化之石 Animate Stone。***石像鬼偏好待在岩地边缘与山崖，或是地底洞窟的岩架上。它们在城市房顶上出没，秃鹰一般盘旋于石拱门或城堡教堂一类建筑的墙垛上。它们还会一动不动的表现如一尊非活体的石像，也正因此而时常被用作哨兵。

***恶名远扬 Deadly Reputation。***石像鬼以残忍闻名于世。来自无数种文化的各式建筑上都会雕刻有仿照石像鬼的雕像，正是用其形象以吓退某些不速之客。尽管这些塑像只有装饰作用，但真正的石像鬼却时常躲藏其中对那些毫无防备的目标发动伏击。守望时的石像鬼会捕捉鸟类和啮齿类来作消遣，但长时间的等候依然使其伤害智能生物的欲望不断增长。

***残暴仆从 Cruel Servants。***石像鬼非常容易受拥狡猾睿智的主人所鼓舞。它们偏爱一些简单的任务，诸如为主人护家，折磨残杀闯门者，以及任何其他花最小的力气又能最大限度制造痛苦和屠杀的勾当。

石像鬼由于其趋向混乱和破坏的恶意习性而时常为一些恶魔工作。强大的施法者还可以轻易的将石像鬼招募为护卫为其看家护院。石像鬼有着顽石一样的坚韧与耐性，甚至可以长年为最残忍的主人服务而不带一点怨言。

***元素本质 Elemental Nature。***石像鬼无需空气、饮食和睡眠。

## 石像鬼 Gargoyle

*中型元素生物，混乱邪恶*

---

**AC**：15（天生护甲）
**HP**：52（7d8+21）
**速度**：30 尺，飞行 60 尺

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 15（+2） | 11（+0） | 16（+3） | 6（-2） | 11（+0） | 7（-2） |

---

**伤害抗性**：非魔法攻击、非精金武器的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：力竭，石化，中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：土族语 Terran
**挑战等级**：2（450 XP）

---

***拟形 False Appearance。***石像鬼静止不动时外表与一尊无生命的塑像一模一样。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***石像鬼发动两次攻击：一次啃咬攻击和一次爪击攻击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的挥砍伤害。

### 邪恶元素碎片 Shards of Elemental Evil

邪恶土元素亲王 Prince of Elemental Earth，欧雷莫奇 Ogremoch 行走在它的石之领域时，会在其身后留下破碎的岩石碎片。这些满溢知觉的残片迸发着元素主君的精华，经年累月的成长为近似类人生物的岩石形态，并最终形成冷酷凶残的石像鬼之形。

欧雷莫奇并非有意的创造出石像鬼，而这些生物确实是其自身邪恶本质的物质化表现。石像鬼是沉重却懂得飞行的活体岩石。其存在正好让欧雷莫奇用来嘲讽那些被自己鄙视的气之元素。这些生物如同其造物主一样从本源上厌恶气元素族类（尤其是阿兰寇拉鹰人 aarakocra），且随时随地都想将它们消灭殆尽。

石像鬼在其家园位面中扬起土灰，让欧雷莫奇得以闯入气元素位面的艾夸 Aaqa，也即是栖息着阿兰寇拉鹰人，和那些受鹰人们侍奉，慈悲的气之公爵们所在的领地。

# 巨灵 Genies

巨灵是来自故事和传奇里的罕见元素生物。除少数能在物质位面中见到的巨灵外，其他大多数都生活在元素位面中，并从其宏大的宫殿发号施令，统领着其下的奴隶崇拜者。

巨灵们聪颖而强大，并因自身的伟大而自豪。它们高傲而放纵，植跟在它们心中的权力意识，源于它们无人能及的知识，而只有众神和其他的巨灵才够格挑战这种力量。

***元素生物 Creatures of the Elements。***巨灵诞生于智慧生命的灵魂与元素位面的原初物质相融合。只有在很罕见的情况下，这种注入到元素的灵魂才会凝聚成显化的形态并成为一个巨灵。

巨灵通常与构成自己的灵魂没有任何联系。以此而来的生命力只是构筑其本身的部件，以及形成巨灵的形态和性别外貌，还有偶尔从中继承的一两项突出个人特点。巨灵虽然长着类人生物的形态，事实上却是有着物理形态的元素精魂。它们不会和其他巨灵结成配偶，也不会繁衍巨灵后代，因此所有的新生巨灵都来自精魂能量与元素之力的融合。某些受自身凡人灵魂影响较大的巨灵也许会选择与凡人繁衍后代，只是这种孩子依然非常罕见。

巨灵死亡时不留遗体，除了身上着装或携带的东西外，就只会残留一点与其本质相应的元素：一堆尘土，一阵风，一团烟火，或一股水与泡沫。

***为主为奴 Rule or Be Ruled。***手下成群的凡人奴隶代表着巨灵的力量和高度自负。一百人的讨好声是巨灵耳边的美乐，而两百个脚下的奴隶便是身为主子的明证。巨灵将奴隶看作活着的财产，而一个没有财产的巨灵在同类中也就毫无地位。着最终也导致许多巨灵都珍视自己的奴隶，甚至将它们当作名义上的家族成员。邪恶巨灵会随心所欲的威胁和虐待自己的奴隶，但也会注意不会弄得对方失去利用价值。

虽然都喜爱奴役他人，但大多数巨灵并不乐意为别人服务。巨灵只有被收买或被以魔法强迫时，才会服从别人的意志。所有巨灵都掌握着自己本质元素的力量，其中极少数的个体还拥有实现愿望的能力。也正因此，凡人法师经常会设法将巨灵束缚起来为自己服务。

***放纵贵族 Decadent Nobility。***巨灵贵族是其族类中的稀有群体。它们习惯了随心所欲，并学会了用自己能力去换取想要的东西。它们沉溺于此并变得放纵不羁，而超越现实的力量也使它们变得愈加傲慢自大。它们巨大的宫殿里也因此而充满了难以想象的奇观和感官刺激。

每时每刻方方面面都占尽优越性的巨灵贵族也滋生了其他巨灵的羡慕与嫉妒。普通巨灵知道反抗一个随时可以改变现实的生物有多不明智，因此只能选择尊重巨灵贵族的影响力。只是并不是每个巨灵都愿意受制于巨灵贵族，它们有时会奋起挑战这些巨灵贵族的意志，并承担起这样做的后果。

***崇拜之力 The Power of Worship。***精灵们承认众神是强大的实体，却不愿对其表示奉承或崇拜。它们觉得献身宗教的阿谀奉承和撒娇谄媚非常累人——除非是自己作为受奴隶崇拜讨好的对象。

它们坐拥无与伦比的力量，宏伟壮丽的住所，以及数量庞大的奴隶群。有时甚至让它们足以欺骗自己，觉得自己已经如神灵般强大。有些个体甚至要让其他领域的凡人（甚至整个大陆或整个世界的凡人）拜倒在自己身下。

## 土巨灵 Dao

土巨灵 dao 来自土元素位面，是一种贪婪而恶毒的巨灵。它们会用珍贵宝石和稀有金属制成的珠宝装饰自己，飞行的时候还可以将身体变成旋转的沙柱。土巨灵总是不高兴，而只有在感到被其他土巨灵妒忌时才会感到愉悦。

***所有的美物 All That Glitters。***巨灵们住在土元素位面，在四通八达的扭曲地道和充满闪光矿石的洞窟中生活。土巨灵对身边的岩石进行深入的探索和改造，使这些迷宫般的人造通路不断扩张。土巨灵毫不关心别人是否贫穷或不幸。它们会将宝石和黄金碾磨成粉末来增加自己的进食体验，如同人类使用珍贵香料一样吞咽这些财富。

***土之领主 Lords of the Earth。***除非觉得有利可图，否则土巨灵绝不会帮助其他凡人。不同巨灵之间，土巨灵会与火巨灵进行对话和交易，但却只会嘲笑气巨灵和水巨灵。土元素位面中的其他种族则会可以避开土巨灵，以避免成为它们用来挖掘浮土之岛地道的新奴隶。

***骄傲的奴役者 Proud Slavers。***土巨灵花钱购买能买到的最好的奴隶，并迫使它们在随时会发生地震的地下危险领域工作。

它们非常喜欢奴役别人，也非常不喜欢被奴役。众所周知，一些强大的法师会把土巨灵引诱到物质位面，并把它们困在魔法宝石或铁罐之中。不幸的是，土巨灵自身的贪婪令它们相对更容易落入魔法师们手中为其服务。

## 气巨灵 Djinni

气巨灵 djinn 是气元素位面一种高傲敏锐的生物，它长着迷人高挑健硕的类人身体，以及黑色的眼睛和蓝色皮肤。它们身着轻快闪亮的丝绸，更以刻意的贴身设计炫耀其一身的肌肉线条。

***轻率的审美家 Airy Aesthetes。***气巨灵管治着云状物形成的浮岛，岛上建满了巨大的亭台，或是各种奇妙的建筑、庭院、喷泉和花园。气巨灵乐于享受多汁的水果、辛辣的葡萄酒、精致的香水和美妙的音乐，是一种崇尚舒适与安逸的生物。

气巨灵以调皮幽默和对凡人友善而闻名于世。不同巨灵之间，气巨灵觉得火巨灵和水巨灵傲慢自大而对其冷淡。它们公然的鄙视土巨灵，甚至一言不合就会开打。

***风之主宰 Master of the Wind。***身为气之大师的气巨灵坐下是一种自己可以随心所欲的创造和引导的强大旋风，有时甚至可以以此搭载乘客。与气巨灵对抗的生物必须同时面对风雷的袭击，即使气巨灵乘着风转身就走了，它的对手也难以抽身。气巨灵飞行时，还会将下半身变为漩涡状的气旋。

***接受服侍 Accepting Servitors。***气巨灵认为主仆关系是命运的安排，没有人能逃脱命运之手。因此，所有巨灵中当数气巨灵最易受人奴役，尽管它们并不享受这种待遇。气巨灵将自己的奴隶看作值得给予仁慈和保护的仆人，并且甚至会不愿与它们分离。

想要得到气巨灵短时服务的凡人可以用精美的礼物恳求，或是用贡品的方式贿赂奉承对方。不过，一些强大的法师们可以不用这些繁文缛节，而是将气巨灵召唤并束缚起来为其服务，甚至用魔法将其囚禁起来。长期的提供服务会让气巨灵不开心，而囚禁的行为更是不可原谅。气巨灵痛恨这些长年将自己的同类囚禁到瓶子、铁罐和风管中的残忍法师。它们尤其不能容忍背叛行为，特别是被信任的凡人所背叛，面对这种行为气巨灵只有报以致命的复仇才能得以平复。

## 火巨灵 Efreeti

火元素位面的魁梧巨灵，火巨灵是烈焰之主，它们不受火焰的影响，而且可以随心所欲地创造火焰。它们熔岩红或炭黑色的皮肤上披着精美丝绸和缎子制成的长袍，然后戴上黄铜和黄金的圆环、链条和戒指等闪闪发光的珠宝作装饰。火巨灵飞起来时，它的下半身还会变成一团灰烟和余烬。

***傲慢而恶毒 Haughty and Cruel。***火巨灵虚伪狡猾，而又残酷无情。它们鄙视强行奴役自己的行为，并且会不厌其烦的对那些得罪自己的人施以报复。火巨灵不会从这个角度上看轻自己，它们认为自己的种族崇尚公平与秩序，尽管如此它们还是对自己的自利保持非常开明的态度。

***恶意的奴役者 Spiteful Slavers。***火巨灵将所有其他生物视为敌人或潜在的农奴。它们洗劫物质位面和元素位面，并从中捕捉奴隶带回自己在火元素位面的家中。火巨灵推行暴君专制，并在奴隶间施行最残酷的手段。其手下的监督都会带着鞭子来维持普通奴隶间的秩序。

***位面劫掠者 Planar Raiders。***火巨灵大多居住在火元素位面，要么在由黑玻璃和玄武岩建成的巨大圆顶城堡里，四周包围着翻滚的火焰之湖，又或者住在传说中的黄铜之城 City of Brass 中。此外，位面的每个角落都可以发现由火巨灵仆从和奴隶驻守的军事前哨站。

火巨灵还会居住在物质位面的炽热领域里，比如火山或是沙漠里烈焰焚烧的地区。它们对沙漠的偏爱让它们时常与喜欢乘着沙漠气旋的气巨灵和连接土地的土巨灵发生冲突。火巨灵彻底的鄙视水巨灵，而这两个种族历史上一直冲突不断。

## 水巨灵 Marid

来自水元素位面的水巨灵是最奇妙的巨灵。虽然所有巨灵都拥有强大的力量，但即使最低阶的水巨灵也认为自己明显优于轻浮的气巨灵 djinn、躲在地里的土巨灵 dao 和易怒的火巨灵 efreet。

身材庞大长着一副鱼相的水巨灵看起来有点怪，特别是它们还喜欢穿着精致的背心和五颜六色的裤子。它们说话的声音像海风一样优柔，又或像风暴巨浪拍向峭壁一样浑厚。它们在飞行会将下半身变成一团飞沫的水柱。

***以水称霸 Water Lords。***水是水巨灵的本质元素，它们也能够以任何方式操纵水。水巨灵可以在水面上行走，在水下自然呼吸。可以在空气中创造水，或进一步塑形成密云或薄雾。甚至可以将自己化身为雾，或是以水作为武器打击敌人。

***水巨灵之家 Marid Homes。***物质位面里很少能见到水巨灵。它们栖息在水元素平面里雄伟壮观的珊瑚堡垒中。这些城堡漂浮在位面的最深处，里面有充满空气的华丽房间供奴隶和访客们使用。

水巨灵不需要奴隶来担当太多的工作，只是单纯想要获得它们的所有权。水巨灵会外出寻获有一技之长的奴隶，甚至会绑架那些凡人艺术家、艺人或说书人到自己的宫殿中。

***自负的主教 Egotistical Hierarchs。***所有水巨灵声称自己有着贵族的头衔，而且这个种族里还充斥着诸多沙阿 shahs（伊朗国王称号）、苏丹 sultan（伊斯兰国王称号）、穆夫提 muftis（伊斯兰教教法权威）和赫迪夫 khedives（埃及总督）。但大多数这些头衔都只是自命不凡的水巨灵单纯的显摆。

水巨灵将所有人（包括其他巨灵）定为不同阶层的下级人士，包括底层如贫穷表兄妹到琐碎的小麻烦。它们对气巨灵 djinn 表现容忍，对土巨灵 dao 表现厌恶，而对火巨灵 efreet 表示鄙视。

类人生物是水巨灵必须容忍的生物中最低阶的一类，不过它们还是偶尔会与一些强大的法术或杰出的领导者进行近乎平等的交往。由于法师们已经可以成功将水巨灵囚禁于古老的贝壳、烧瓶和酒壶中，水巨灵的这种信任有时会最终导致错误的结果。贿赂和奉承是应付水巨灵最好的方法，而选择谄媚的凡人才是真正清楚自己的身份。

***古怪的说书人 Whimsical Storyteller。***水巨灵是冠军级的说书人，它们最喜欢那些能体现水巨灵非凡技艺（尤其是作为演说者）的传奇故事。作为极富幻想的巨灵，它们时常说谎而且还极之有创作感。它们并不是恶意欺骗，但其修饰润色一定要符合自己的幻象。水巨灵认为低等存在打断自己族人的故事等同犯罪，而如此冒犯一名水巨灵必然会激起对方的盛怒。



*“欢迎来到内层位面的瑰宝——大闇洞 Great Dismal Delve。现在，你已经作为奴隶从属于仁慈而强大哈顿·藏法拉·阿伊尔·金·扎拉因 Khatun Zafara al'Yil jin Zarain，她是地幔深渊的女王 Queen of the Mantler Depths，是钻石大教堂的主教 Pontiff of the Diamond Cathedral，是孔雀石权杖的保护者 Protector of the Malachite Scepter，如此这般。”*

*——石像鬼管家的标准问候*

## 土巨灵 Dao

*大型元素生物，中立邪恶*

**AC**：18（天生护甲）
**HP**：187（15d10+105）
**速度**：30 尺，掘穴 30 尺，飞行 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 23（+6） | 12（+1） | 24（+7） | 12（+1） | 13（+1） | 14（+2） |

**豁免**：智力+5，感知+5，魅力+6
**状态免疫**：石化
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 11
**语言**：土族语 Terran
**挑战等级**：11（7,200 XP）

***遁地 Earth Glide*。**土巨灵可以遁入非魔法且未经加工的土层及岩层中移动。土巨灵遁地时并不会打断地质的连续性。

***元素消亡 Elemental Demise*。**土巨灵死亡时，它的身体将分解为晶莹的粉末，只留下该土巨灵原先着装或携带的装备。

***天生施法 Innate Spellcasting*。**土巨灵天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 14，法术攻击命中+6）。它天生可施展以下法术且不需要任何相应的材料成分：

随意：*侦测善恶 detect evil and good*，*侦测魔法 detect magic*，*塑石术 stone shape*
每项 3/日：*穿墙术 passwall*，*地动术 move earth*，*巧言术 tongues*
每项 1/日：*召唤元素生物 conjure elemental*（仅土元素），*气化形体 gaseous form*，*隐形术 invisibility*，*魅影杀手 phantasmal killer*，*异界传送 plane shift*，*石墙术 wall of stone*

***稳步 Sure-Footed*。**土巨灵抵抗应击倒地的效应时所进行的力量和敏捷豁免具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack*。**土巨灵发动两次拳击攻击或两次巨锤攻击。

***拳击 Fist*。***近战武器攻击*：命中+10，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：15（2d8+6）的钝击伤害。

***巨锤 Maul*。***近战武器攻击*：命中+10，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：20（4d6+6）的钝击伤害。如果该目标是一个巨型或更小体型的生物，则目标必须进行一次 DC 18 的力量检定，检定失败则应击倒地。



### 变体：巨灵之力 Genie Powers

巨灵拥有各种各样的魔法能力，包括各种法术。其中某些个体拥有更强大的力量，甚至可以改变自己外表或现实本质。

***伪装 Disguises。***某些巨灵可以将自己掩盖在幻觉中，使自己的身形看起来就像其他生物一样。这些巨灵天生可以随意的施展法术*易容术disguise self*，且比通常情况下的该法术拥有更长的法术持续时间。更强大的巨灵可以每日施展一到三次*完全变形术 true polymorph*，甚至可能比通常情况下的该法术拥有更长的法术持续时间。这些巨灵只能改变自己的外形，但仍有极少数的个体能将该法术施展到其他生物或物件身上。

***许愿 Wishes。***巨灵授予愿望的力量在凡人中已经成为传奇。只有最强大的巨灵（比如巨灵贵族中的某些个体）才能做到这点。拥有这种力量的特殊巨灵们可以给一个非巨灵生物授予一个到三个愿望。当巨灵给出了所有自己保有的愿望后，一段时间内（通常是 1 年）将无法再授予愿望。宇宙法则规定，一个特定的生物在其自身存在的年月里，只有一次机会去接受同一名巨灵授予其许愿上限数量的愿望。

想要得到愿望的生物必须身处巨灵身边 60 尺内，并向其陈述自己想要的效应。然后，该巨灵再代表该生物施展*祈愿术 wish* 来实现效应。根据巨灵本性的不同，它可能会试图曲解陈述愿望时的贫乏措辞来扭曲愿望的意图。这种曲解往往都是巨灵为自己的利益而故意设计的诡计。

## 气巨灵 Djinni

*大型元素生物，混乱善良*

**AC**：17（天生护甲）
**HP**：161（14d10+84）
**速度**：30 尺，飞行 90 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 21（+5） | 15（+2） | 22（+6） | 15（+2） | 16（+3） | 20（+5） |

**豁免**：敏捷+6，感知+7，魅力+9
**伤害免疫**：闪电，雷鸣
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 13
**语言**：气族语 Auran
**挑战等级**：11（7,200）

***元素消亡 Elemental Demise。***气巨灵死亡时，它的身体将分解为温暖的微风，只留下该气巨灵原先着装或携带的装备。

***天生施法 Innate Spellcasting。***气巨灵天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 17，法术攻击命中+9）。它天生可以施展以下法术且不需要任何相应的材料成分：

随意：*侦测善恶 detect evil and good*，*侦测魔法 detect magic*，*雷鸣波 thunderwave*
每项 3/日：*造粮术 create food and water*（可以造出红酒来代替水），*巧言术 tongues*，*御风而行 wind walk*
每项 1/日：*召唤元素生物 conjure elemental*（仅气元素），*造物术 creation*，*气化形体 gaseous form*，*隐形术 invisibility*，*高等幻影 major image*，*异界传送 plane shif*

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***气巨灵发动三次弯刀攻击。

***弯刀 Scimitar。****近战武器攻击：*命中+9，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*12（2d6+5）的挥砍伤害外加 3（1d6）的闪电或雷鸣伤害（由气巨灵选择）

***生成旋风 Create Whirlwind。***一个半径 5 尺，高 30 尺的圆柱状回旋气体由魔法生成于气巨灵身边 120 尺内它能看见的一点。旋风在该气巨灵维持专注时持续存在（等同于维持法术专注）。除该气巨灵之外的其他生物进入旋风区域内时必须进行一次 DC 18 的力量豁免，豁免失败则将陷入受旋风束缚的状态。该气巨灵可以花费一个动作让旋风移动至多 60 尺，而被旋风束缚的生物也将随之一起移动。旋风在离开气巨灵视野范围后将立即终止。

任一生物都可以用自己的动作解救被旋风束缚的生物，包括该生物本身。花费该动作时，该生物可以进行一次 DC 18 的力量检定，检定成功则目标生物不再受束缚并移动到旋风外最进一出空间位置。



*“苏丹长老 Grand Sultan 的军队有大量魔鬼在背后支持，它的宫殿由一千个大法师的法术所保护，它的宝藏也由红龙和火元素守卫着。此前从来没有人在搜刮完火巨灵传说中的宝库后还能活着讲述这个故事。在千风的恩典下，你将成为第一人。”*

*——在黄铜之城 City of Brass 的木炭宫 Charcoal Palace 里，一名气巨灵引诱冒险者们从一盏魔法油灯中释放她的哈里发。*

## 火巨灵 Efreeti

*大型元素生物，守序邪恶*

**AC**：17（天生护甲）
**HP**：200（16d10+112）
**速度**：40 尺，飞行 60 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 22（+6） | 敏捷 12（+1） | 体质 24（+7） |
| 智力 16（+3） | 感知 15（+2） | 魅力 16（+3） |

**豁免**：智力+7，感知+6，魅力+7
**伤害免疫**：火焰
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 12
**语言**：火族语 Ignan
**挑战等级**：11（7,200）

***元素消亡 Elemental Demise。***火巨灵死亡时，它的身体将分解为一团火和一缕烟，只留下该火巨灵原先着装或携带的装备。

***天生施法 Innate Spellcasting。***火巨灵天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 15，法术攻击命中+7）。它天生可施展以下法术且不需要任何相应的材料成分：

随意：*侦测魔法 detect magic*
每项 3/日：*变巨/缩小术 enlarge/reduce*，*巧言术 tongues*
每项 1/日：*召唤元素生物 conjure elemental*（仅火元素），*气化形体 gaseous form*，*隐形术 invisibility*，*高等幻影 major image*，*异界传送 plane shift*，*火墙术 wall of fire*

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***火巨灵发动两次弯刀攻击或使用两次它的投掷火焰。

***弯刀 Scimitar。****近战武器攻击：*命中+10，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*13（2d6+6）的挥砍伤害外加 7（2d6）的火焰伤害。

***投掷火焰 Hurl Flame。****远程法术攻击：*命中+7，射程 120 尺，单一目标。*伤害：*17（5d6）的火焰伤害。



*“水巨灵像水一样从瓶中倒出，说道：‘听从您的愿望。’半身人喜出望外并许愿成为不朽。于是水巨灵将他变形为一条鱼，并滑稽地重摔在地上，就这样一直到最后，最终时效结束之日。这是一个从古老时代流传下来的警示寓言，所以我觉得半身人确实实现了自己的愿望。”*

*——凯斯托·亮眼 Kesto Brighteyes，印记城 Sigil 书店“掀开的面纱 Parted Veil”的老板*

## 水巨灵 Marid

*大型元素生物，混乱中立*

**AC**：17（天生护甲）
**HP**：229（17d10+136）
**速度**：30 尺，飞行 60 尺，游泳 90 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 22（+6） | 12（+1） | 28（+8） | 18（+4） | 17（+4） | 18（+4） |

**豁免**：敏捷+5，感知+7，魅力+8
**伤害免疫**：强酸，冷冻，闪电
**感官**：盲视 30 尺，黑暗视觉 120 尺，被动察觉 13
**语言**：水族语 Aquan
**挑战等级**：11（7,200）

***水陆两栖 Amphibious。***水巨灵可以在水中和空气里呼吸。

***元素消亡 Elemental Demise。***水巨灵死亡时，它的身体将分解为一滩水和泡沫，只留下该水巨灵原先着装或携带的装备。

***天生施法 Innate Spellcasting。***水巨灵天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 16，法术攻击命中+8）。它天生可以施展以下法术且不需要任何相应的材料成分：

随意：*造水/枯水术 create or destroy water*，*侦测善恶 detect evil and good*，*侦测魔法 detect magic*，*云雾术 fog cloud*，*净化粮食 purify food and drink*
每项 3/日：*巧言术 tongues*，*水中呼吸 water breathing*，*水面行走 water walk*
每项 1/日：*召唤元素生物 conjure elemental*（仅水元素），*操控水体 control water*，*气化形体 gaseous form*，*隐形术 invisibility*，*异界传送 plane shift*

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***水巨灵发动两次三叉戟攻击。

***三叉戟 Trident。****近战或远程武器攻击*：名字+10，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害*：13（2d6+6）的穿刺伤害，或使用双手发动近战攻击时 15（2d8+6）的穿刺伤害。

***喷水 Water Jet。***水巨灵以魔法射出一道宽 5 尺，长 60 尺的线状水柱。线状区域内的每个生物必须进行一次 DC 16 的敏捷豁免。豁免失败的目标将受到 21（6d6）的钝击伤害。如果目标为巨型或更小体型，则该目标从水巨灵所在方向往后推动 20 尺并应击倒地。豁免成功的目标所受该钝击伤害减半，且不被推后也不会应击倒地。



# 幽魂 Ghost

幽魂是活体生物死去后的灵魂，它们被束缚在某个对其生命有着重大意义的特定地点、生物或物件周围。

***未竟之业 Unfinished Business。***幽魂渴望完成某个生前未完成的任务，可能是寻求为自己的死亡而复仇，履行誓言，或是向自己所爱之人发出讯息。幽魂可能没有意识到自己已经死去而继续日常生活。也有一些幽魂被邪恶或仇恨驱使而拒绝安息，直至确认某个家庭或组织里的所有人都已死去。

摆脱幽魂最可靠的的方法是完成它未竟的事业。或是可以利用幽魂生前的弱点更轻易的将其消灭。受折磨至死者的幽魂或许可以被酷刑工具再次杀死，园丁的幽魂也可能会在浓烈花香中变得更加脆弱。

***灵异现象 Ghostly Manifestations。***幽魂徘徊的地方会产生深沉哀伤，孤独，并散发着对未经之事渴望的哀嚎。奇怪的声响或不自然的沉默营造出令人不安的气氛。寒冷渗入薪火正旺的房间。令人窒息的恶臭可能渗入该区域，无生命的物件可能会自己移动，尸体可能会从坟墓中爬出。幽魂本身无法控制这些表现，而只是单纯将其引发。

***不死本质 Undead Nature。***幽魂不需要呼吸、饮食和睡眠。

## 幽魂 Ghost

*中型不死生物，任意阵营*

---

**AC**：11
**HP**：45（10d8）
**速度**：0 尺，飞行 40 尺（悬浮）

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 7（-2） | 13（+1） | 10（+0） | 10（+0） | 12（+1） | 17（+3） |

---

**伤害抗性**：强酸，火焰，光耀，闪电，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：冷冻，黯蚀，毒素
**状态免疫**：魅惑，力竭，恐慌，擒抱，麻痹，石化，中毒，倒地，束缚
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11
**语言**：任何其活着时所掌握的语言
**挑战等级**：4（1,100 XP）

---

***以太视界 Ethereal Sight。***幽魂在物质位面时可以看见身边 60 尺以太位面的景色，在以太位面时可以看见身边 60 尺内物质位面的景色。

***虚体移动 Incorporeal Movement。***幽魂可以如同穿过困难地形一样穿过其他生物和物件。如果它在自己的回合结束时仍处在物件内部则受到 5（1d10）的力场伤害。

### 动作

***枯萎之触 Withering Touch。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*17（4d6+3）的黯蚀伤害。

***以太化 Etherealness。***幽魂可以在物质位面和以太位面之间转换。身处以太边境时，物质位面中也可以看到它，反之亦然。幽魂身处其中某一位面时，无法影响另一位面之物或被另一位面之物影响。

***恐惧面容 Horrifying Visage。***幽魂周边 60 尺内能看见它的非不死生物必须分别进行一次 DC 13 的感知豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟受恐慌状态，豁免结果为 5 或更低时，目标还将衰老 1d4×10 年。该受恐慌目标可以在每个其自身回合结束时重复进行一次该豁免，豁免成功则终止自身的恐慌状态，而该目标也将在未来 24 小时内免疫该幽魂的恐惧面容。该衰老效应产生后的 24 小时内，可用*高等复原术 greater restoration* 抵消。

***附身 Possession（充能 6）。***幽魂身边 5 尺内它可以看见的一名类人生物必须进行一次 DC 13 的魅力豁免，豁免失败则被幽魂占据。随后，该幽魂消失，目标陷入失能且身体失去控制。该幽魂接管目标身体的控制权，不过并没剥夺目标的意识。除非具有驱散不死生物的效应，否则任何攻击、法术以及其他效应都无法将该幽魂指定为目标。幽魂保留自己的阵营，智力、感知、魅力属性，并且免疫魅惑和恐慌，其他资料则与没附身生物相同，不过不能获得该目标的知识、职业特性和熟练项。

该身体的生命值降至 0 时幽魂可以用一个附赠动作终止附身，或者当幽魂受驱散或被法术*反制善恶 dispel evil and good* 迫出来时，附身也随之终止。附身终止时，幽魂重新出现在该身体周边 5 尺内一处未被占据的空间位置。目标在豁免成功或附身终止后的 24 小时里对该幽魂的附身免疫。



# 食尸鬼 Ghouls

食尸鬼们对类人生物血肉的无尽饥渴驱使着它们成群结队地在黑夜中游荡。

***血肉吞噬者 Devourers of Flesh*。**食尸鬼如同蛆虫和腐尸甲虫一样，在腐烂与死亡之地茁壮成长。食尸鬼出没在那些能够吃到死肉和腐烂器官的地方。吃不到尸体时，它们就去捕猎活着的生物，尝试自己制造尸体。食尸鬼吃掉的尸体无法给它提供任何营养，但它们仍被这无休止的饥饿感逼迫着去不断吞食。食尸鬼不死的肉体永不腐烂，因而这种怪物可以不吃不喝的在一个地窖或陵墓里存活相当久远的年月。

***深渊起源 Abyssal Origins*。**食尸鬼的起源可以追溯至无底深渊 Abyss。首个食尸鬼——多瑞森 Doresain 曾是一名崇拜奥喀斯 Orcus 的精灵。他背叛自己的同胞，用类人生物的血肉来祭拜不死恶君 Demon Prince of Undeath。奥喀斯回应了多瑞森侍奉，并将其变成了第一个食尸鬼。随后多瑞森便在无底深渊中虔诚的为奥喀斯服务，并用恶魔领主的其他仆从制作更多的食尸鬼，直至一天，豺狼人领主 Gnoll Lord 耶诺古 Yeenoghu 到其深渊领地进行劫掠。此时奥喀斯基于自己的利益决定不干涉其中，无助的多瑞森便转而祈求精灵众神的拯救自己。精灵众神处于同情而帮他躲过了彻底的毁灭。从那以后，精灵便开始免疫食尸鬼的麻痹之触。

***妖鬼 Ghasts*。**奥喀斯有时会给某个食尸鬼注入更强的深渊能量而形成一只妖鬼。普通食尸鬼几乎就是蛮荒野兽，而妖鬼则更加狡猾，甚至可以鼓动成群的食尸鬼听从自己的命令。

## 妖鬼 Ghast

*中型不死生物，混乱邪恶*

**AC：** 13
**HP：** 36（8d8）
**速度：** 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 16（+3） | 17（+3） | 10（+0） | 11（+0） | 10（+0） | 8（-1） |

**伤害抗性：** 黯蚀
**伤害免疫：** 毒素
**状态免疫：** 魅惑，力竭，中毒
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言：** 通用语
**挑战等级：** 2（450 XP）

***恶臭 Stench*。**所有在妖鬼身边 5 尺内开始其自己回合的生物都必须进行一次 DC 10 的体质豁免，豁免失败者直到其下一回合开始前陷入中毒，豁免成功的生物在随后的 24 小时内免疫该妖鬼的恶臭。

***蔑视驱散 Turning Defiance*。**妖鬼和其身边 30 尺内的食尸鬼们对抗驱散效应时，进行的豁免检定具有优势。

### 动作

***啃咬 Bite*。***近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*12（2d8+3）的穿刺伤害。

***爪击 Claws*。***近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（2d6+3）的挥砍伤害。如果目标不是不死生物，则目标必须进行一次 DC 10 的体质豁免，豁免失败则陷入 1 分钟的麻痹状态。该目标可以在每个其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该效应。

## 食尸鬼 Ghoul

*中型不死生物，混乱邪恶*

**AC：** 12
**HP：** 22（5d8）
**速度：** 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 13（+1） | 15（+2） | 10（+0） | 7（-2） | 10（+0） | 6（-2） |

**伤害免疫：** 毒素
**状态免疫：** 魅惑，力竭，中毒
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言：** 通用语
**挑战等级：** 1（200 XP）

### 动作

***啃咬 Bite*。***近战武器攻击：*命中+2，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*9（2d6+2）的穿刺伤害。

***爪击 Claws*。***近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（2d4+2）的挥砍伤害。如果目标为不是精灵也不是不死生物的其他生物，则该目标必须进行一次 DC 10 的体质豁免，豁免失败则陷入 1 分钟的麻痹状态。目标可以在每个自己的回合结束时再次进行豁免，豁免成功则终止自己身上的该效应。

# 巨人 Giant

*“投向我们的巨石压垮了城墙，留下的缺口让巨人们大步跨了进来，而它们手上还拿着武器。”*

*——德文·阿德尔斯通 Dwern Addlestone 长官，在尾门城攻城战 Siege of Sterngate 的推脱之词*

在远古时代，世界上曾遍布巨人，其帝国的荫蔽也曾延绵长远。这些高耸入云的身姿在那些逝去的日子里曾无比活跃，它们是巨龙杀手，是梦想家，是工匠，甚至是一国之王。而今这个种族的繁荣已经暗淡远去，直至现在，只剩一些隐秘的巨人宗族散落在世界各处。它们安静的生活，并一直维持着古老的传统习俗。

***传说般古老 Old as Legend。*** 在偏远地区，伟大巨人帝国最后的一片遗产也只剩下残留的巨石地基与破败的雕像。那个曾经跨越所有大陆的帝国，也只剩零星的氏族群落聚居在与世隔绝之地。

巨人族与龙族一样古老，在巨人的脚步刚开始撼动世界根基时，龙族也都非常年轻。直至它们从互相隔绝的领地向外扩张，两族的相遇迅速爆发了持续数个世代的残酷战争，乃至最后双方几乎都陷入瘫痪。巨人们并不记得冲突如何开始，但它们流传至今的神话传说还唱诵着本族璀璨时代的庄园农场，贬低那些原始的妖龙。巨人与龙族至今依然互相怨恨，每当它们栖息地太近而相遇时，总是少不了爆发剧烈争斗。

## 阶级序位 The Ordning

每个主要的巨人族分支（云、火、霜、石、山丘和风暴巨人）都共享着相同的历史文化及宗教渊源。它们相互认同为同一个种族，并克制着关于领土和势力固有敌意。

巨人们实行一种叫序位 ordning 的社会阶级制度。基于社会分阶和高度组织性原则，每个巨人都分配了对应社会阶级的序位。确定自己在序位中的位置后，巨人可迅速了解另一个巨人与自己的地位差距。序位制度分级明确且不存在等阶。每个不同的巨人族分支依不同的技能和特性组合来决定其在序位中的位置。而且每个巨人都以努力加强自己的这些相应特质作为生活目标。

最高阶的序位即是最高阶的地位，并且作为规则通用于各支族。种族分支中序位由高至低分别为风暴巨人，云巨人，火巨人，霜巨人，石巨人，山丘巨人，最后是其他的巨人亲族废陋巨人 fomorians，双头巨人，以及食人魔。

巨人支族间的序位差距往往无视特定的巨人在其分支中的地位，比如山丘巨人部族的酋长也比不上一名普通的石巨人地位崇高。高阶分支里序位最低的巨人都高于下一阶分支里序位最高者。制度本身简单而粗暴，它甚至不考虑任何既有罪行的影响，包括个体的恶劣态度，甚至曾对另一类型巨人进行的背叛行为都不会影响个体在序位中的高低。

## 云巨人 Cloud Giant

云巨人在同族的世界里过着人上人的奢侈生活，在寻乐活动之外，它们鲜少关心其他分支族群的事务。它们肌肉发达，长着浅色的皮肤和蓝色或银色的头发。

***趾高气扬 High and Mighty。*** 云巨人随风远行分散在世界各处。在必要时，分散的云巨人家族会聚起来成为一个统一的氏族，虽然并不会特别迅速。

云巨人擅长各种空气领域魔法，它们可以变身为迷雾，或是凭空创造翻滚的云层。云巨人的城堡矗立在高山的峰顶，一些实体云层中也还保留着它们曾经的封地。这些优雅的空中领域还幸存着巨人们失落帝国的部分遗产。

与大部分其他巨人类型相比，云巨人是更优秀的施法者。它们中的某些个体可以控制天气，引导风暴，以及控制风向。云巨人优秀的施法技术几乎及的上它们强大的表亲——风暴巨人。

***富裕的领袖 Affluent Princes。*** 虽然云巨人的序位比风暴巨人低，但深居简出的风暴巨人却很少与其他种类的巨人进行接触。因此，许多云巨人自视在巨人族群中拥有最崇高的地位和权力。它们命令低阶的巨人替自己去搜刮财宝和艺术品，雇佣火巨人作铁匠和工匠，利用霜巨人完成跑腿和强取豪夺的工作。愚笨的山丘巨人则被用作苦力和靶子——就是偶尔跟云巨人对打作消遣。云巨人会命令山丘巨人和霜巨人前往附近的类人领地行窃，并自认为是一种其仁慈公平的征税。

云巨人在它们位于山顶和实体云层中的领地里经营着奇迹般的植物园。这里的葡萄大的像苹果，苹果大的像南瓜，而南瓜则大的跟马车一样。这些植物园里的奇异种子有时会流落凡间，然后才产生了各种巨大作物和魔法豌豆的传说。

类人种族会安巢饲养猎鹰，云巨人也在其农庄里驯养着各种优秀的飞行野兽作为狩猎伙伴。到了晚上，云巨人庄园里便游荡着诸多狮鹫 griffons、角鹰 perytons 和飞龙 wyverns，还伴随着一些陆行野兽，如枭熊 owlbears 和狮子。

***骗徒之子 Children of the Trickster。*** 云巨人的守护神兼教父被称为骗徒曼诺 Memnor the Trickster。而曼诺作为最聪明最狡猾的巨人神灵，其功绩和形象正是云巨人个体之间关系的纽带。邪恶云巨人效仿它的欺诈与自私，善良云巨人则效仿它的才智与巧舌如簧，如此一家人，团结一致对外。

***财富与力量 Wealth and Power。*** 云巨人累积的财宝也能影响其序位的高低。身上的衣着以及对其他云巨人的赠礼，都是序位评价的标准之一。另外，云巨人身上的华美饰品，惊艳的居所配饰也都是提高序位的必备条件。对云巨人而言，大袋的金子宝石不如珠宝工艺成品有价值，而得到这些财宝可以让个人在家族中声名大涨。

云巨人常常用窃取和抢夺的手段获得财宝，而且相当喜欢高风险高回报的赌博。它们会以诸如小型生物的生活这种自己无法控制的事物作赌局。序位的阶级，国王的赎金，乃至与类人生物王国的战事都可以作为赌局的注码。虽然干涉赌局以保障回收赌注会导致自己被判输，不过这种欺诈只要不被发现就不算成立，还可以作为对曼诺聪明的致敬。

## 火巨人 Fire Giant

火巨人都是大师级的工匠，更是组织严谨的战士。它们居住在熔岩流淌的火山地带，以及岩石嶙峋的山峦上。它们是掌握着传奇级金属工艺的无情军阀。

***烈火铸就 Fire Forged。*** 火巨人的堡垒选址条件明确，必须是在活火山内，或是流淌熔岩的洞窟中。这里的炙人蒸气让烈焰熔

炉保持热力，也使堡垒的铁墙持续散发着鼓舞人心的鲜橙色。在一些远离火山地热的地带，火巨人也会采集煤矿来燃烧使用。火巨人的石头堡垒总是不停的冒着乌黑的浓烟，而这些领地同时也是传统铁匠眼里充满荣耀的圣地。有时火巨人们也会在一些偏远的哨站里用树木作为熔炉的燃料，并为此从四面八方不停的砍伐林地。

跟表亲霜巨人厌恶酷热的情况类似，火巨人尽力回避着冰冷环境。但必要之时它们也还是可以设法克服，比如把暖炉烧旺，或是穿上厚重的皮衣外套保暖。

***军事专家 Martial Experts。***火巨人从出生起就接受祖传的军事化思想教育。火巨人婴儿听的歌谣，是父母给它唱颂的冲锋战歌。火巨人孩童的玩乐场同时也是战地，或是在熔岩河流的两岸互相投掷冒火的岩石。火巨人少年们将自己的年轻岁月贡献给正统的军事训练，将自己整个青春花费在冒烟的堡垒和地下领地之中。它们唱颂的歌谣里都是战争的成败，它们舞蹈步伐中都是军事列队的铿锵脚步，一如那烟尘滚滚的堡垒大厅中响彻天际的铁锤敲击声。

火巨人代代相传的不仅是高超的工匠手艺，还有那些远负盛名的战斗技巧。与原始的野性狂怒不同，火巨人的战术来自不间断的自律与训练，因此更加稳定而无懈可击。与火巨人对战的敌人，往往被其粗蛮的态度迷惑，以为对手是粗野愚笨的蛮族。而事实上火巨人一族确实是嗜战如命的战争狂人，却也是精明无比的战术高手。

***封建领主 Feudal Lords。***在战争中被征服的类人生物都将成为火巨人的农奴。农奴工作的农场和耕地设置在火巨人堡垒宅邸的郊区附近，它们在这里勤恳的耕作放牧，并为火巨人的王国上交沉重的税赋。

火巨人对手艺的评价多来自实践成果而非纸上谈兵。虽然并不多见，但奴隶中获得肯定的手艺者确实会被安排到庭院中工作。而那些不适合庭院和耕地工作的农奴（尤其是矮人），都会被带到火巨人山中的领地，进行勘探地层以及开采矿石的工作。

矿坑的工作环境复杂而危险，工作其中的奴隶生命安全没什么保障。这些奴隶矿工由低序位的火巨人管理着。而这些掌握着卓越坑道工程和采矿技术的管理者，却很少依此降低矿工的工作风险。它们毫不关心奴隶们的生死，只是一心投入到其出土产物的熔炼加工工作中。

***老练的工匠 Skilled Artisans。***火巨人是攻城破阵、烧杀掠夺的能手，仅仅是其征服者军队的名声就足以镇煞一方。而在巨人族群里，火巨人们却担当着创作伟大艺术和工艺的工作。由于擅长冶炼和铁匠工艺，火巨人专注于金属及石料的加工工程。它们高超的艺术技巧甚至体现在制作的破坏工具和战争武器之中。

火巨人倾力建造最坚固的堡垒和最强大的攻城武器。它们通过合金实验创造出最坚硬的铠甲，然后又熔炼出更强大的剑刃来将其刺破。要完成这种工作，需要同时具备强健的体魄和聪明的大脑，而那些高序位的火巨人们正是族群中的最佳人选。

## 霜巨人 Frost Giant

霜巨人是凶猛顽强的战士，它们以冰封之地为据点袭击周围的社会群落，并依靠掠劫来的物资过活。它们身上的伤痕以及从敌人身上剥下的战利品象征着自己的力量与价值，并依此评价个体的战力技能。

***心若寒冰 Hearts of Ice。***霜巨人是与冰雪同在的生物。它们长着冰川一般的蓝皮肤，毛发胡子颜色淡白或浅蓝，身上还纠缠着寒霜与冰柱。

它们聚居的高峰与冰川裂缝地带冬天里几乎见不到阳光。由于作物无法生长，霜巨人只能把掠夺来的小牲口圈养起来用作口粮，并在苔原和雪山上狩猎。它们并不对猎物进行烹煮，对霜巨人而言，新鲜宰杀的鲜肉已经足够热辣可口。

***风暴掠夺者 Reavers of the Storm。***霜巨人吹响战号，从栖息的冰垒或冰川中开始急行军，伴着呼啸的暴雪席卷而出。风暴过处，村庄与农场化为废墟，那些不幸待在巨人行军路上的倒霉蛋都只能剩下掠夺一空的尸体，让飞来的乌鸦当作果腹的口粮。

风暴过后，酒馆与旅店损失惨重。它们的酒窖被毁，啤酒和蜜酒的酒桶不翼而飞，连同附近铁匠铺的钢铁存货也一并被洗劫一空。由于对钱币和饰品毫无兴趣，放贷者和富人的钱仓往往轻松逃过这场劫难，只有大到足够引起霜巨人注意的宝石和珠宝，才值得它们带走。而这些财宝也只是用于跟其他善于制作金属武器装甲的巨人进行交易。

***力量即法则 Rulers by Might。***霜巨人眼里战力高于一切，甚至于其序位高低也直接取决于肉体力量的强弱。强健的肌肉组织，在闻名战役中留下的伤疤，或是从敌人尸体上剥下的纪念品，都象征着霜巨人个体力量的强度。而这些身体力量的高低也影响着狩猎、抚育和生产等任务的分配状况。


Cloud Giant Boulder


Frost Giant Boulder

Hill Giant Boulder


Storm Giant Boulder



Fire Giant Boulder

Stone Giant Boulder


不同氏族的霜巨人相会时会通过摔跤比试来直接分辨地位的高低。这样的会面最后都会演变成大群巨人在喝彩，而挑战者还不断出现的大型盛会。有时候，这些非正式的仪式会演变成无节制的混战，两方氏族成员统统扭打在一起，它们推倒树林，打破湖水的冰面，甚至引发白顶山峰的雪崩。

***生产战争而非商品 Make War, Not Goods。***霜巨人喜爱强夺，厌恶生产，唯独视雕刻与皮匠技术为有用的技能。它们用兽皮兽骨缝制衣物，用骨头和兽牙刻制饰品和武器工具的把手。它们把小型敌人的武器护甲重新利用，比如把盾牌缝在一起作成盔甲，又如把剑刃绑在木柄上做成巨人尺寸的矛。最好的战利品都来自屠龙的战役，那些最伟大的霜巨人首领们都是穿着龙鳞制的护具，挥舞着用龙牙和龙爪制成的镐和大锤。

## 山丘巨人 Hill Giant

山丘巨人是自私愚钝的野人，它们到处狩猎、觅食、抢劫，只为获得更多的食物。它们越过山地和树林尽全力的捕食猎物，欺凌弱小。如果不是长着巨大的身形和力气，懒惰和迟钝它们大概早已灭绝。

***原始人 Primitive。***山丘巨人居住在各地的山丘与谷地中，并常常聚集到山中的木场或板条屋中。除太阳下山后的打盹时间，它们会整天在山坡上来来往往，并因此晒成了一身褐色的皮肤。山丘巨人的武器就地取材，基本是土地上随意拔起的大树或是随便捡起的岩石。它们身穿的动物毛皮未经鞣制，只是简单的用毛发和皮条连在一起。山丘巨人身上的汗水滴在腐臭的兽皮上，发出一股强烈的气味。

***越大越好 Biger Means Better。***在山丘巨人的眼里，类人生物和动物都是可以简单无风险扑杀的猎物，而龙族和其他巨人则是难缠的对手。换句话讲，山丘巨人们以身型尺寸论强弱。

山丘巨人们自己并没有关于阶级序位的意识。它们只知道其他巨人比自己更大更强壮时就得向对方屈服。山丘巨人部族的酋长常常是最高最胖的一个，因此该职位可以简单的被替换掉。偶尔会有一些罕见的山丘巨人脑袋的利用率会超越块头，而这些“聪明”的个体往往机智的取悦上位巨人来获利，颠覆着山丘巨人的单纯传统。

***贪食者 Voracious Eaters。***没其他事时，山丘巨人就只管不停的吃。它们会独自去觅食和狩猎，有时还会带上一头恐狼 dire wolf 但绝不与同族同行，以避免与其他部族成员分享收获。除了那些看起来会要命的东西（比如有毒的动物之类）山丘巨人几乎什么都能吃进肚子。它们可以吃腐肉，腐败的植物，甚至泥巴都没问题。

农夫们都厌恶并且害怕着山丘巨人。辛勤经营农场的农夫们可能会遇到各种各样前来破坏的捕食者。遇到像掘地虫 ankheg 这种生物时，农场最多损失一两头牛。而山丘巨人可以把整个牛群吃光，然后继续把绵羊、山羊和鸡群吃干抹净，再把水果蔬菜以及谷物庄稼一扫而空。甚至连在场的农夫一家也会被当做点心吃掉。

***愚蠢而致命 Stupid and Deadly。***山丘巨人拥有几乎能消化万物的胃口，这让它们千万年来野人一样在山上过着只管进食和繁衍的兽性生活。由于不需要去适应或改变，才至今保持着简单的思维和感情。

山丘巨人虽然没有发展出本族文化，但却会在吃掉某些生物前尝试模仿对方的行为习惯。然而也就只是简单的模仿，它们甚至不会去思考自己的身形尺寸是否适合这样做。曾经有个山丘巨人部族集体模仿精灵到树上生活，结果导致整个森林的树木被压垮。而另一个接管了荒废村镇的巨人部族，则把房子的屋顶揭开只剩下墙根和门窗，然后自己待在里面。

山丘巨人谈话时会表现的迟钝而直率，而且几乎没有欺骗的概念。村民们有时会发动群众智慧：它们两两站在肩上，披上大毯子，套上画着巨人脸的南瓜，装成一群巨人的样子驱赶山丘巨人。而这些简陋的伪装往往奇效显著。跟山丘巨人讲道理毫无意义，但聪明人懂得巧妙的利诱这些单纯的生物来完成一些对自己有利的事务。

***狂怒的恶霸 Raging Bullies。***当山丘巨人感到被背叛，被侮辱，或是被愚弄时，会疯狂的向周围所有东西宣泄自己的怒火。哪怕冒犯的人被砸成肉酱，也无法平息它们的盛怒，除非出现能够转移其注意力的某些趣事，或是单纯败给自身的饥饿感。

山丘巨人占山为王时，有时候其占领区域会生活着某些类人生物。自立为王的山丘巨人会随心所欲的对这些“子民”们施行暴政，使它们生活在恐惧之中。而一旦它忘记自己自封的头衔，通常会一时兴起就把全民都当作食物吃进肚子里。

## 石巨人 Stone Giant

石巨人通常与世无争，过着和平安静的隐居生活。它们长着岩灰色的皮肤，枯瘦的面容，以及凹陷的黑眼睛，平时看起来就是一副严肃认真的表情。石巨人注重隐私并生活在与世隔绝之地。

***生活于石之世界 Inhabitants of a Stone World。***隐秘的洞窟是石巨人的家。联通的洞窟网是它们的城镇，岩质地道是它们的大路，而流淌的地下河则是它们的水源。隔绝的山峦被石巨人视为绿洲，而它们也几乎无法跨越被大海隔绝开的两块大陆。

在宁静而昏暗的洞穴中，石巨人沉默的雕凿着岩石，倾听着水滴落入池中的回音来记录时间的流逝。石巨人居住在最深的洞室里，远离叽喳乱叫的蝙蝠，和穴居熊邻居巡守时发出的沉重脚步声。这里就是静谧与黑暗的神圣之地，在这些洞窟圣堂里，石头显现成最神圣的品质，那美妙的扶壁与支柱让传奇的矮人石匠工艺都自愧不如。

***雕刻家和预言家 Carvers and Seers。***在石巨人眼中，艺术造诣是最大的美德。它们在洞窟的石壁上创造精美恢宏的壁画，并且沉迷在各个艺术领域中。其中石刻艺术最受石巨人们所偏爱。

石巨人创作石雕时，会尽力发挥石头原始的形状特点，并视这种坚持为揭示其神祇——司寇雷乌斯 岩骨 Skoraeus Stonebones 的造物意旨。巨人们指定氏族里最好的雕刻家作为自己的领导、萨满和先知。这些出类拔萃的巨人用神圣的双手代理着神明的工作。

***优雅的运动员 Graceful Athletes。***石巨人长着巨大的身姿和健硕的肌肉结构，却仍保持着优雅柔美的体态动作。它们之中老练的掷石者会获得序位中更高的位置，而且会通过投掷石运动的现场展示进行公开的评估。这些通过选拔的巨人们会成为氏族的前锋，在家园受侵犯或是需要与敌人对抗时身先士卒。而石巨人们哪怕在战斗中也依然贯彻其艺术追求。巨人们的投石动作时刻体现着纯粹的力量，以及无懈可击的运动力和优雅风度。

***天空下的梦者 Dreamers under Sky。***石巨人把它们地下家园之外的世界视为梦境的领域。那里所有的事物都不存在明确的真实性。它们在地表时的表现就如同类人生物在梦中一般。它们可能做出一些莫名的事情，甚至也不会相信自己的亲身见闻。地面上作出的承诺不需遵守，羞辱他人也不需道歉。在天空之下的梦境世界里，就算杀害知性的生物也不需要感觉到任何愧疚。

运动力和艺术造诣较差的石巨人只能生活于族群社会的边缘，作为境外边防员和边境猎人来为部落服务。当有人擅自闯入石巨人氏族的领土时，这些守卫会无情的使用巨石或碎砾的风暴警告来者。经历过这种遭遇的幸存者们到处宣扬石巨人的暴戾，甚至完全无法想象这些生活在“不真实梦境世界”的暴民怎会与那些安静优雅的艺术门第是同宗同族生物。

## 风暴巨人 Storm Giant

风暴巨人生活在远离凡人的世界角落，是善于深思熟虑的隐世先知。它们大多长着紫灰色的皮肤与发色，以及闪耀着祖母绿色的眼睛。一些罕见的风暴巨人长着紫色的皮肤，深紫或蓝黑的头发，以及银灰或紫色的眼睛。它们善良而睿智，但有时愤怒的风暴巨人也会在一瞬间改变千万生命的命运。

***遥不可及的先知王者 Distant Prophet-Kings。***风暴巨人所居住的庇护之地与世隔绝，它们在远离地面和海洋的高空之中，乃至大部分生物都无法触及。一部分风暴巨人定居在云层上的城堡中，在该高度附身看下，那些飞翔的巨龙也只如斑点般大小。其他还有生活在云峰上的部族，甚至还有一些部族生活在海上长满珊瑚海藻的宫殿中，或是水下裂缝隐藏的森严堡垒里。

***超然的传谕者 Detached Oracles。***风暴巨人们缅怀巨人之神安南 Annam 建立的巨人帝国，并四处回收帝国陨落时遗失的遗产。它们不为序位上的地位高低竞争，只是安静的生活沉思，察觉着闪耀星空和深邃汪洋，寻求安南留下的一切印记和征兆。

风暴巨人看待凡世事务的眼光无比开阔。它们可以预知帝王国度的兴衰，预见幸运与灾难的始末，甚至找出与事件看似无关的关键所在。风暴巨人通过解读征兆和预言，掌握了大量未知的秘密，以及传说中被遗忘的宝藏情报。

风暴巨人看尽了王族兴衰和战争胜败，也厌倦了善恶间的不休争战。在察觉了多少凡世众神的事务后，它们深知许多事情哪怕插手干预最终也是徒劳无功。尽管如此，风暴巨人们仍会为来访其偏僻领域的善良存在揭露某些善意的秘密。这些生物必需举止恭敬，否则被激怒的风暴巨人将带来更彻底的毁灭。

***独居生活 Solitary Lives。***风暴巨人之间交流不多。它们最常有的交流就是对比掌握的征兆，或是极其稀罕的求爱关系。风暴巨人的双亲会一起抚养孩子成人，然后再回到它们最自在的独居生活中。

某些类人文明崇拜风暴巨人，把它们视为低阶的神祇，并围绕着它们的功绩和广知创造出无数的神话故事。风暴巨人行事但凭良心，它们并不受任何文化律法或荣誉精神所桎梏。因此，它们可能会曲解贪婪的意义，而其简单施与小惩大戒最终也可能会导致灾难性的恶果。

*“而这里正是野蛮人安戈洛斯 Angerroth 对抗巨人部落时其陨落之地。他的遗骨便是在那块巨石之下。”*

*——伊思提文 Istivin 的泽兰尼长老 Elder Zelane 回忆巨人战争 Giant Wars 时如是说*

### 巨人众神 Giant Gods

远古巨人帝国陨落时，巨人的父神安南 Annam 离弃了他的所有的子孙与整个世界。他立誓决定在巨人们取回自己生为世界统治者的荣耀前，将不再干涉任何凡间事务。此后巨人们不再向安南祈祷，而转向投靠父神的神圣子嗣们。这些混杂着英灵与恶神的神祇一起组成了巨人神系的万神殿。

这些作为安南子嗣的神祇里，各种类型的巨人有着各自的主神：风暴巨人主神思绰茂兹 Stronmaus，云巨人主神曼诺 Memnor，石巨人主神司寇雷乌斯 岩骨 Skoraeus Stonebones，霜巨人主神索列姆 Thrym，火巨人主神苏尔特 Surtur，以及山丘巨人的主神葛洛蓝托 Grolantor。并不是所有的巨人都敬畏本族的主神。很多善良的云巨人拒绝崇拜不老实的曼诺，而住在北方冰原上的一支风暴巨人相对于思绰茂兹反而更为亲近索列姆。还有一些巨人感觉自己跟安南的女儿们有着强烈的联系，其中包括女猎人与强硬的家长西亚缇 Hiatea；爱与和平的女神艾兰妮斯 Iallanis；还有鲁莽傲慢的欺诈者戴安喀斯特 Diancastra。

某些巨人甚至放弃信仰自己的神系，转而加入恶魔教团。它们可能效忠巴菲门特 Baphomet 或科斯彻奇 Kostchtchie。而崇拜任何非巨人系的神祇都是违背序位制度的严重罪行，而且几乎肯定会因此被逐出巨人的社会体系。







## 云巨人 Clound Giant

*巨型巨人，中立善良（50%）或中立邪恶（50%）*

**AC：** 14（天生护甲）
**HP：** 200（16d12+96）
**速度：** 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 27（+8） | 敏捷 10（+0） | 体质 22（+6） |
| 智力 12（+1） | 感知 16（+3） | 魅力 16（+3） |

**豁免：** 体质+10，感知+7，魅力+7
**感官：** 被动察觉 17
**语言：** 通用语，巨人语
**挑战等级：** 9（5,000 XP）

***敏锐嗅觉 Keen Smell。*** 巨人依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

***天生施法 Innate Spellcasting。*** 巨人天生施法的关键属性为魅力。巨人天生可以施展以下法术且不需要任何材料成分：

随意：*侦测魔法 detect magic*，*云雾术 fog cloud*，*光亮术 light*
每项 3/日：*羽落术 feather fall*，*飞行术 fly*，*迷踪步 misty step*，*心灵遥控 telekinesis*
每项 1/日：*操控天气 control weather*，*气化形体 gaseous form*

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 巨人发动两次钉头锤攻击。

***钉头锤 Morningstar。*** *近战武器攻击：*命中+12，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*21（3d8+8）的穿刺伤害。

***掷石 Rock。*** *远程武器攻击：*命中+12，射程 60/240 尺，单一目标。*伤害：*30（4d10+8）的钝击伤害。

## 火巨人 Fire Giant

*巨型巨人，守序邪恶*

**AC：** 18（板甲）
**HP：** 162（13d12+78）
**速度：** 30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 25（+7） | 敏捷 9（-1） | 体质 23（+6） |
| 智力 10（+0） | 感知 14（+2） | 魅力 13（+1） |

**豁免：** 敏捷+3，体质+10，魅力+5
**技能：** 运动+11，察觉+6
**伤害免疫：** 火焰
**感官：** 被动察觉 16
**语言：** 巨人语
**挑战等级：** 9（5,000 XP）

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 巨人发动两次巨剑攻击。

***巨剑 Greatsword。*** *近战武器攻击：*命中+11，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*28（6d6+7）的挥砍伤害。

***掷石 Rock。*** *远程武器攻击：*命中+11，射程 60/240 尺，单一目标。*伤害：*29（4d10+7）的钝击伤害。





## 霜巨人 Frost Giant

*巨型巨人，中立邪恶*

**AC**：15（拼凑护甲）
**HP**：138（12d12+60）
**速度**：40 尺

**力量** 23（+6）　**敏捷** 9（-1）　**体质** 21（+5）
**智力** 9（-1）　**感知** 10（+0）　**魅力** 12（+1）

**豁免**：体质+3，感知+3，魅力+4
**技能**：运动+9，察觉+3
**伤害免疫**：冷冻
**感官**：被动察觉 13
**语言**：巨人语
**挑战等级**：8（3,900 XP）

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。巨人发动两次巨斧攻击。

***巨斧 Greataxe***。*近战武器攻击*：命中+9，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：25（3d12+6）的挥砍伤害。

***掷石 Rock***。*远程武器攻击*：命中+9，射程 60/240 尺，单一目标。*伤害*：28（4d10+6）的钝击伤害。

## 山丘巨人 Hill Giant

*巨型巨人，混乱邪恶*

**AC**：13（天生护甲）
**HP**：105（10d12+40）
**速度**：40 尺

**力量** 21（+5）　**敏捷** 8（-1）　**体质** 19（+4）
**智力** 5（-3）　**感知** 9（-1）　**魅力** 6（-2）

**技能**：察觉+2
**感官**：被动察觉 12
**语言**：巨人语
**挑战等级**：5（1,800 XP）

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。巨人发动两次巨棒攻击。

***巨棒 Greatclub***。*近战武器攻击*：命中+8，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：18（3d8+5）的钝击伤害。

***掷石 Rock***。*远程武器攻击*：命中+8，射程 60/240 尺，单一目标。*伤害*：21（3d10+5）的钝击伤害。



## 石巨人 Stone Giant

*巨型巨人，绝对中立*

**AC**：**17（天生护甲）**
**HP**：**126（11d12+55）**
**速度**：**40 尺**

**力量 23（+6）　敏捷 15（+2）　体质 20（+5）**
**智力 10（+0）　感知 12（+1）　魅力 9（-1）**

**豁免**：**敏捷+5，体质+8，感知+4**
**技能**：**运动+12，察觉+4**
**感官**：**黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14**
**语言**：**巨人语**
**挑战等级**：**7（2,900 XP）**

***岩地伪装 Stone Camouflage。*** 巨人在岩石地形中进行躲藏时所作的敏捷（隐匿）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 巨人发动两次巨棒攻击。

***巨棒 Greatclub。*** *近战武器攻击：* 命中+9，触及 15 尺，单一目标。*伤害：* 19（3d8+6）的钝击伤害。

***掷石 Rock。*** *远程武器攻击：* 命中+9，射程 60/240 尺，单一目标。*伤害：* 28（4d10+6）的钝击伤害。如果目标是一个生物，则目标生物必需进行一次 DC 17 的力量豁免，豁免失败者将应击倒地。

### 反应

***接石 Rock Catching。*** 当岩石或类似物件向该巨人投来时，它可以进行一次 DC 10 的敏捷豁免，豁免成功则抓住该物件并免除可能造成的钝击伤害。



## 风暴巨人 Stom Giant

*巨型巨人，混乱善良*

**AC**：**16（鳞甲）**
**HP**：**230（20d12+100）**
**速度**：**50 尺，游泳 50 尺。**

**力量 29（+9）　敏捷 14（+2）　体质 20（+5）**
**智力 16（+3）　感知 18（+5）　魅力 18（+4）**

**豁免**：**力量+14，体质+10，感知+9，魅力+9**
**技能**：**奥秘+8，运动+14，历史+8，察觉+9**
**伤害抗性**：**冷冻**
**伤害免疫**：**闪电，雷鸣**
**感官**：**被动察觉 19**
**语言**：**通用语，巨人语**
**挑战等级**：**13（10,000 XP）**

***水陆两栖 Amphibious。*** 巨人可以在空气和水中呼吸。

***天生施法 Innate Spellcasting。*** 巨人天生施法的关键属性为魅力（法术 DC 17）。巨人天生具有以下法术的施法能力且不需要任何材料成分：

随意：*侦测魔法 detect magic*，*羽落术 feather fall*，*浮空术 levitate*，*光亮术 light*
每项 3/日：*操控天气 control weather*，*水下呼吸 water breathing*

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 巨人发动两次巨剑攻击。

***巨剑 Greatsword。*** *近战武器攻击：* 命中+14，触及 10 尺，单一目标。*伤害：* 30（6d6+9）的挥砍伤害。

***掷石 Rock。*** *远程武器攻击：* 命中+14，射程 60/240 尺，单一目标。*伤害：* 35（4d12+9）的钝击伤害。

***闪电打击 Lightning Strike（充能 5~6）。*** 巨人向身边 500 尺范围内一个它能看见的点掷出一道闪电。目标点周围 10 尺范围内的每个生物都必须进行一次 DC 17 的敏捷豁免，豁免失败者将则受到 54（12d8）的闪电伤害，豁免成功则伤害减半。

# 惧噬体 Gibbering Mouther

惧噬体是所有创自邪秽巫术的恐怖之物里最邪恶、最堕落的一种。它是其受害者的眼、口与液化身体胡乱混合的产物。这些受害者因身体被摧毁而陷入疯狂，然后再被惧噬体吸收同化，而它们持续喋喋不休的疯狂又迫使其进一步吞噬所触碰到的一切东西。

***变形虫形态 Amoeboid Form。***惧噬体是一堆无定形的嘴与眼，它可以像泥怪一样向前挪动，或是用几张嘴咬紧地面再将自己臃肿的身躯推向后方。虽然移动得很慢，但它可以轻易的通过水面、泥沼和流沙。

***疯狂之嘴 Mouths of Madness。***惧噬体感知到猎物时身上诸多的嘴巴便开始咕哝和喋喋不休，每张嘴发出各种不同的声音：深沉或尖锐，哀鸣或嚎叫，还有各种痛苦或狂喜的叫喊。这种不谐的杂音可以压制听者的感官，使大多数人惊恐地逃窜。剩下的人只能陷入疯狂或麻痹的站定，死盯着这个可怕的生物等待它慢慢将自己吞噬。

***吞噬一切 All-Consuming。***惧噬体不由自主的吞没自己能触及的所有东西，淹没所有被它恐惧咆哮怔住的受害者，这堆七嘴八舌在啃噬吞咽活肉时却又霎时间一起陷入沉默。这怪物可以将接触到的石头液化，以阻碍那些抵受住呓语并试图逃跑的生物。

惧噬体所过之处有如风卷残云。而受害者身体的每一丝骨肉都被吞噬干净后，他曾经的嘴与眼便浮现在惧噬体的表面，并加入这怪物的呓语和下一次吞食盛宴。



## 惧噬体 Gibbering Mouther

*中型异怪，绝对中立*

---

**AC**：9
**HP**：67（9d8+27）
**速度**：10 尺，游泳 10 尺。

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10（+0） | 8（-1） | 16（+3） | 3（-4） | 10（+0） | 6（-2） |

---

**状态免疫**：倒地
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：—
**挑战等级**：2（450 XP）

---

***怪异之地 Aberrant Ground。***惧噬体周边 10 尺半径的地面成为面团状的困难地形。在该区域内开始其回合的每个生物都必须进行一次 DC 10 的力量豁免，豁免失败者其速度将降至 0，直至其下一回合开始时结束。

***呓语 Gibbering。***惧噬体看到任何未处于失能状态的生物时便开始语无伦次的喋喋不休。任何可以听到惧噬体呓语的生物，在惧噬体周边 20 尺内开始其自己回合时，必须进行一次 DC 10 的感知豁免。豁免失败时，该生物直至其下一回合开始前都无法执行反应，并掷一次 d8 以决定接下来自己会怎么做。骰值为 1 至 4 时，该生物什么都不用做。骰值为 5 至 6 时，该生物将无法执行任何动作或附赠动作，并花费自己所有的移动力向一个随机方向直线移动。骰值为 7 至 8 时，该生物在身边触及范围内随机指定一个生物并对其发动一次近战攻击，如果没有合适的攻击目标则什么都不用做。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***惧噬体发动一次群咬攻击，如果条件允许则再使用一次致盲唾沫。

***啃咬 Bites。****近战武器攻击：*命中+2，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*17（5d6）的穿刺伤害。如果该目标为中型或更小体型，则它必须进行一次 DC 10 的力量豁免，豁免失败则应击倒地。如果该生物被这次伤害杀死，则它将被惧噬体吸收同化。

***致盲唾沫 Blinding Spittle（充能 5~6）。***惧噬体向身边 15 尺内它能看见的一点吐出一团化学液。命中时的冲击力使液团爆发出一片炫目的闪光。闪光处周边 5 尺内的每个生物必须进行一次 DC 13 的敏捷豁免，豁免失败者将陷入目盲，直至该惧噬体下一回合结束时终止。



# 吉斯人 Gith

*“吉斯洋基和吉斯泽莱因夺心魔们的奴役伤害而留下了深刻的疤痕，以至于它们忘记了两者曾经是团结在一起的一个种族。赢得自由后，它们却因某些无人可解的仇恨发动了战争。”*

*——位面逸闻大师，大黄·阿里斯图 Aristul the Yellow*

好战的吉斯洋基人和善思的吉斯泽莱人是同一人种被分割开的两部分，最终形成了两种彼此互相鄙视的文化。在还没有吉斯洋基人和吉斯泽莱人之前，这些生物都属于一个被夺心魔奴役的种族。它们多次尝试推翻奴役自己的主人，却又不断被镇压，直至一个伟大领袖——吉斯 Gith 出现。

经历一连串流血事件后，吉斯和她的追随者们终于摆脱灵吸怪主人们的枷锁，然而在战斗之后又出现了另一位名叫泽西莫恩 Zerthimon 的领导人。泽西莫恩质问吉斯的动机，声称她严格的军事领导和对复仇的渴望只不过是对她的人民另一种形式的奴役。两名领袖的追随者之间产生了裂痕，并使它们最终分裂为两个种族，其敌意也延续至今。

没人知道这些高大而瘦弱的生物在被夺心魔奴役和改变之前的样子，究竟是和平还是野蛮，是高雅还是原始。乃至它们种族最初的名字都已经遗失在那个遥远的年代。

## 吉斯洋基 Githyanki

驾驶星舰，骑着红龙的吉斯洋基人掠夺了无数个世界。它们用羽毛、珠子、宝石和贵金属装饰着自己的盔甲，还有武器——传说中杀敌无数的银剑。从夺心魔手中赢回自由后，吉斯洋基人便在它们恐怖的巫妖女王维拉基斯 Vlaakith 统治下成为了残酷的征服者。

***星界劫掠者 Astral Raiders。***吉斯洋基人鄙视其他所有种族，它们从自己在星界位面的据点前往多元宇宙的每个角落进行毁灭性的劫掠。战争是吉斯洋基文化的终极表现，而它们无情的黑眼睛也从不带有一丝怜悯。每次掠夺过后，它们都会为破碎的幸存者们留下足够苟延残喘的食物和资源。假以时日，吉斯洋基们便会再次回来征服这些敌人，一次又一次地对它们施以掠夺。

***吉斯的追随者 Followers of Gith。***在它们自己的语言中，吉斯洋基 githyanki 意为“吉斯的追随者”。在吉斯的指导下，吉斯洋基进入了军事化的社会，建起严格的种姓制度，并致力于与对抗本族的受害者和誓敌们进行持续的斗争。在它们的首领吉斯死去后，她的不死顾问维拉基斯 Vlaakith 取代了她的位置。此后，巫妖女王便禁止其人民崇拜除自己以外的任何存在。

所有敌人中，吉斯洋基最恨它们从前的主人夺心魔们。而它们的近亲吉斯泽莱人则在它们的敌人名单中排行第二。吉斯洋基人对所有其他生物都报以简单的蔑视，这种仇外自豪感决定了它们眼中所有其他人都是劣等种族的既定观点。

***银剑 Silver Swords*。**远古时代里，吉斯骑士们创造出这种特殊的武器来对抗它们的夺心魔主人。这些银剑可以引导持用者的意志原力，并在制造物理伤害的同时造成心灵伤害。吉斯洋基人只有通过必要的特殊训练，并掌握如何以意志维持这种利刃的存在之后，才能成为一名骑士。银剑等同于一把巨剑，且它在其创造者手中时具有*+3 巨剑 greatsword* 的属性。

在吉斯洋基人眼中，每把*银剑 silver sword* 都是无价的遗物和艺术品。吉斯洋基骑士将追捕并消灭任何胆敢携带或持用银剑的非吉斯洋基人，并将其回收到自己的人民手中。

***红龙骑士 Red Dragon Riders*。**吉斯在进行反抗灵吸怪的起义时也曾寻求盟友。她的顾问维拉基斯提起邪恶龙族的女神提亚玛特 Tiamat，随后吉斯便冒险进入九层地狱与之会面。时至今日已经只剩提亚玛特本人知道她们之间到底发生了何事，但吉斯也确实将龙后的红龙配偶埃菲洛蒙 Ephelomon 带回了星界位面，而对方还声明自己一族将永远成为吉斯洋基的盟友。并非所有红龙都尊重这个历史久远的盟誓，但它们中的大多数至少不会将吉斯洋基人当做敌人。

***凡间的前哨站 Outposts in the Mortal Realm*。**由于生活在星界位面的生物不会衰老，吉斯洋基人在物质位面的偏远地区建立了一些养育所来培养自己的后代。这些养育所同时也是军事学院，用以训练年轻的吉斯洋基人掌握灵能和战斗技能。每当吉斯洋基人长大成人并杀死一个夺心魔完成某个神圣仪式后，它便可以被接纳加入星界位面正式成为其同胞的一份子。

## 吉斯泽莱 Githzerai

追求严苛秩序生活的吉斯泽莱人是专注的哲学家和严谨的苦行者。它们好学而健壮，身穿不加装饰的朴素衣着，时刻遵循自己的训诫，而且不轻信本族以外的其他生物。与近亲吉斯洋基背道而驰的吉斯泽莱人维持着严谨的僧侣式生活。它们在混沌海 Limbo 位面，居住在混沌大海中的秩序群岛上。

***灵能行家 Psionic Adepts*。**吉斯泽莱的祖先们在它们的灵吸怪领主强加的灵能环境中逐渐适应（并被转变）。在泽西莫恩的教导下，吉斯泽莱人背弃了吉斯的好战野心，并将自己的精神能量集中以创造物理和心灵的屏障，以保护自己免受心灵，乃至其他方面的攻击。吉斯泽莱人得到战斗通常针对个人，它们使用意志使敌人眩晕和陷入失能状态，并因此更易受到物理性的惩罚。

***乱中有序 Order amid Chaos*。**吉斯洋基人自愿生活在扭曲无常的位面——混沌海 Limbo 中心地带，而这个地区在吉斯泽莱人强大的意志力也足以操作并折服这个地区。混沌海是一片原始的物质和能量的大漩涡，其地形是岩与土的风暴，在黑暗流体的激荡中卷起，受强风吹打，被烈火冲击，乃至承载着崩塌冰墙的凛冽。

尽管如此，混沌海的原力可以对知觉起反应。吉斯泽莱人以自己意志的力量驯服了位面中的混乱元素，使自己得以定居在稳定适居的形态中，甚至在大漩涡里创造出绿洲和避难所。

吉斯泽莱要塞式的修道院坚定的屹立在周围的混沌中，而正是吉斯泽莱人的意志将周围的混沌滴水不漏的排挤在外。每座修道院都由僧侣们监督严格按照日程来进行诵经、进食、武术训练，并坚持它们自己的哲学理念。吉斯泽莱的心灵防御墙背后，是拥抱思想、研习、心灵力量、秩序和纪律，并以其凌驾于一切。

吉斯泽莱的社会阶级基于美德，那些最聪明的老师和最擅长躯体与精神战斗的吉斯泽莱人将成为领导者。吉斯泽莱崇拜过去的伟大英雄和老师们，并且会在日常生活中模仿这些人物的美德。

***泽西莫恩的门徒 Disciples of Zerthimon*。**吉斯泽莱人尊敬本族的创始人泽西莫恩。尽管吉斯赢得了它们人民的自由，但泽西莫恩认为她不适合作为领导，并坚信她的好战行为很快就会使她成为一名与夺心魔们一样的暴君。

那些最能代表泽西莫恩教义与原则的老练吉斯泽莱武僧们称为泽斯修士 zerth。这些训练有素的强大武僧只依靠其自身的意志之力便可以在位面之间进行转移。

***混沌海之外 Beyond Limbo*。**吉斯泽莱人鲜少干涉混沌海之外的领域，不过其他种族的高阶武僧却偶尔会主动寻找吉斯泽莱的修道院，并试图获得该地的学生资格。而一些更罕见的情况里，某个吉斯泽莱大师也可能在物质位面建起隐秘的修道院来训练一些年轻的吉斯泽莱人，或传播泽西莫恩的哲学与教义。

严谨如吉斯泽莱人必定从未忘记曾长期禁锢一族心灵的夺心魔一族。作为一种特殊的虔敬形式，它们组织了献身形式它们秉持一份特殊，组织一种特殊的作为一种特殊的奉献，它们组织了一个*日拉卡玛团 rrakkma*（一个狩猎灵吸怪的队伍），以前往其他位面，并立誓在猎杀的灵吸怪数量还没超过队伍的人数之前绝不返回修道院的家中。



## 吉斯洋基武者 Githyanki Warrior

*中型类人生物（吉斯人），守序邪恶*

**AC**：**17（半身板甲）**
**HP**：**49（9d8+9）**
**速度**：**30 尺**

**力量 15（+2）　敏捷 14（+2）　体质 12（+1）**
**智力 13（+1）　感知 13（+1）　魅力 10（+0）**

**豁免**：**体质+3，智力+3，感知+3**
**感官**：**被动察觉 11**
**语言**：**吉斯语 Gith**
**挑战等级**：**3（700 XP）**

***天生施法 Innate Spellcasting（灵能 Psionics）。***吉斯洋基人天生施法的关键属性为智力。它天生可施展以下法术而不需要任何相应的法术成分：

随意：*法师之手 mage hand*（生成隐形的手）
每项 3/日：*跳跃术 jump*，*迷踪步 misty step*，*回避侦测 nondetection*（仅自身）

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***吉斯洋基人发动两次巨剑攻击。

***巨剑 Greatsword。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*9（2d6+2）的挥砍伤害，外加 7（2d6）的心灵伤害。

## 吉斯洋基骑士 Githyanki Knight

*中型类人生物（吉斯人），守序邪恶*

**AC**：**18（板甲）**
**HP**：**91（14d8+28）**
**速度**：**30 尺**

**力量 16（+3）　敏捷 14（+2）　体质 15（+2）**
**智力 14（+2）　感知 14（+2）　魅力 15（+2）**

**豁免**：**体质+5，智力+5，感知+5**
**感官**：**被动察觉 12**
**语言**：**吉斯语 Gith**
**挑战等级**：**8（3,900 XP）**

***天生施法 Innate Spellcasting（灵能 Psionics）。***吉斯洋基人天生施法的关键属性为智力（法术豁免 DC 13，法术攻击命中+5）。它天生可以施展以下法术而不需要任何相应的法术成分：

随意：*法师之手 mage hand*（生成隐形的手）
每项 3/日：*跳跃术 jump*，*迷踪步 misty step*，*回避侦测 nondetection*（仅自身），*巧言术 tongues*
每项 1/日：*异界传送 plane shift*，*心灵遥控 telekinesis*

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***吉斯洋基人发动两次银剑攻击。

***银剑 Silver Greatsword。****近战武器攻击：*命中+9，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*13（2d6+6）的挥砍伤害外加 10（3d6）的心灵伤害。该攻击视为魔法武器攻击。当目标以星界躯体（等同于使用法术*星界投影 astral projection*）受该攻击的重击命中时，该吉斯洋基人可以切断连接该目标与其物质躯体的连接银线，并代替所造成的所有伤害。

## 吉斯泽莱武僧 Githzerai Monk

*中型类人生物（吉斯人），守序中立*

AC：14
HP：38（7d8+7）
速度：30 尺

力量 12（+1）　敏捷 15（+2）　体质 12（+1）
智力 13（+1）　感知 14（+2）　魅力 10（+0）

豁免：力量+3，敏捷+3，智力+3，感知+4
技能：洞悉+4，察觉+4
感官：被动察觉 14
语言：吉斯语 Gith
挑战等级：2（450 XP）

***天生施法 Innate Spellcasting（灵能 Psionics）。***吉斯泽莱人天生施法的关键属性为感知。它天生可施展以下法术而不需要任何相应的法术成分：

随意：*法师之手*（生成隐形的手）
每项 3/日：*羽落术*，*跳跃术*，*识破隐形*，*护盾术*

***灵能护体 Psychic Defense。***当吉斯泽莱人未着装任何护甲也未持用盾牌时，它的 AC 将加上它的感知调整值。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***吉斯泽莱人发动两次徒手打击。

***徒手打击 Unarmed Strike。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d8+2）的钝击伤害外加 9（2d8）的心灵伤害。该攻击视为魔法武器攻击。

## 吉斯泽莱泽斯修士 Githzerai Zerth

*中型类人生物（吉斯人），守序中立*

AC：17
HP：84（13d8+26）
速度：30 尺

力量 13（+1）　敏捷 18（+4）　体质 15（+2）
智力 16（+3）　感知 17（+3）　魅力 12（+1）

豁免：力量+4，敏捷+7，智力+6，感知+6
技能：奥秘+6，洞悉+6，察觉+6
感官：被动察觉 16
语言：吉斯语 Gith
挑战等级：6（2,300 XP）

***天生施法 Innate Spellcasting（灵能 Psionics）。***吉斯泽莱人天生施法的关键属性为感知（法术豁免 DC 14，法术攻击命中+6）。它天生可施展以下法术而不需要任何法术成分：

随意：*法师之手*（生成隐形的手）
每项 3/日：*羽落术*，*跳跃术*，*识破隐形*，*护盾术*
每项 1/日：*魅影杀手*，*异界传送*

***灵能护体 Psychic Defense。***当吉斯泽莱人未着装任何护甲也未持用盾牌时，它的 AC 将加上它的感知调整值。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***吉斯泽莱人发动两次徒手打击。

***徒手打击 Unarmed Strike。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的钝击伤害外加 13（3d8）的心灵伤害。该攻击视为魔法武器攻击。



# 豺狼人 Gnolls

豺狼人是野性的类人生物。它们会毫无征兆的攻击文明世界偏远地区和边境的聚居地，然后屠杀猎物再吞食其血肉。

***恶魔起源 Demonic Origin。***豺狼人的起源可以追溯到恶魔领主耶诺古 Yeenoghu 曾设法来到物质位面并在其中乱窜的时候，一群普通的鬣狗尾随其后为恶魔领主清除其杀戮的遗骸。这些鬣狗随后便被改造为第一批豺狼人，尾随着耶诺古四处游荡直到它被放逐回无底深渊。此后豺狼人便被分散到世界各地，成为恶魔之力的可怕遗产。

***牧民破坏者 Nomadic Destroyers。***豺狼人的危险之处在于其袭击的随机性。它们从荒野中出现，掳掠杀戮过后便迁往别处。它们像蝗灾一样攻击，并将聚居地洗劫一空，只留下被夷平的建筑，被啃光的尸体，和被污染的土地。豺狼人会选择薄弱的目标实施劫掠。由整备的武者驻守的坚固城堡在豺狼人部落呼啸而来时依然会毫发无损，而其周围的城镇、村庄和农场则被燃烧殆尽，其内的人民全被屠杀吞噬。

豺狼人鲜少建造永久性的建筑或制造任何具有持久价值的东西。它们不会制造武器或护甲，而是从倒下的猎物尸体上获取这类物品，甚至将对方的耳朵、牙齿、头皮和其他残骸作为纪念品串起，加到它们自己拼凑的护甲中。

***鲜血渴望 Thirst fot Blood。***豺狼人的心中没有一丝善良或慈悲。它们如同恶魔一样没有任何类似良心的东西，也不会接受任何能使其放下破坏倾向的教导或逼迫。豺狼人的疯狂嗜血使它们成为所有人的敌人，而当它们在缺乏共同敌人时便会互相争斗。哪怕最野蛮的兽人也不会想要跟豺狼人结盟。

## 豺狼人头领 Gnoll Pack Lord

豺狼人集群中的阿尔法即豺狼人头领，靠着自身的力量与狡猾统领狼群。头领会独占整个豺狼人群战利品中最好的赃物、食物、有用的小饰品和魔法物品。它会用一些野蛮的穿刺行为和奇形怪状的战利品装饰自己的身体，将恶魔般的印记染在自己的毛皮上，以此祈求耶诺古让自己变得所向披靡。

## 豺狼人·耶诺古毒牙 Gnoll Fang of Yeenoghu

豺狼人主持恶魔仪式来庆祝胜利，并为耶诺古献祭鲜血。恶魔领主有时也会奖励这些崇拜者，以让其中一名被恶魔的精魂附身。这名被标记为耶诺古宠儿的豺狼人将幸运的被选为耶诺古毒牙，豺狼人领主的选民。耶诺古毒牙所杀死的敌人喂食给普通鬣狗时，被喂食者便会如同耶诺古所制造的第一批豺狼人一样，在经历一场可怕转变之后彻底成长为一名成年豺狼人。根据军团中鬣狗的多寡，耶诺古毒牙可能会使其豺狼人同胞的数量急剧增长。而设法找到并杀死这些毒牙是控制豺狼人人口的唯一方法。



## 豺狼人 Gnoll

*中型类人生物（豺狼人），混乱邪恶*

**AC**：15（兽皮甲，盾牌）
**HP**：22（5d8）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 14（+2） | 敏捷 12（+1） | 体质 11（+0） |
| 智力 6（-2） | 感知 10（+0） | 魅力 7（-2） |

**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：豺狼人语
**挑战等级**：1/2（100 XP）

***横行 Rampage。***豺狼人在其自己回合以一个近战攻击使某个生物生命值降至 0 时，该豺狼人可以执行一个附赠动作以移动至多等同于其速度一半的距离并发动一次啃咬攻击。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*4（1d4+2）的穿刺伤害。

***矛 Spear。***近战或*远程武器攻击：*命中+4，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害，或使用双手发动近战攻击时 6（1d8+2）的穿刺伤害。

***长弓 Longbow。****远程武器攻击：*命中+3，射程 150/600 尺，单一目标。*伤害：*5（1d8+1）的穿刺伤害。

## 豺狼人·耶诺古毒牙 Gnoll Fang of Yeenoghu

*中型邪魔（豺狼人），混乱邪恶*

**AC**：14（兽皮甲）
**HP**：65（10d8+20）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 17（+3） | 敏捷 15（+2） | 体质 15（+2） |
| 智力 10（+0） | 感知 11（+0） | 魅力 13（+1） |

**豁免**：体质+4，感知+2，魅力+3
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：深渊语，豺狼人语
**挑战等级**：4（1,100 XP）

***横行 Rampage。***豺狼人在其自己回合以一个近战攻击使某个生物生命值降至 0 时，该豺狼人可以执行一个附赠动作以移动至多等同于其速度一半的距离并发动一次啃咬攻击。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***豺狼人发动三次攻击：一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*6（1d6+3）的穿刺伤害，目标必须进行一次 DC 12 的体质豁免，豁免失败则受到 7（2d6）的毒素伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（1d8+3）的挥砍伤害。

## 豺狼人头领 Gnoll Pack Lord

*中型类人生物（豺狼人），混乱邪恶*

**AC**：15（链甲衫）
**HP**：49（9d8+9）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 16（+3） | 敏捷 14（+2） | 体质 13（+1） |
| 智力 8（-1） | 感知 11（+0） | 魅力 9（-1） |

**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：豺狼人语
**挑战等级**：2（450 XP）

***横行 Rampage。***豺狼人在其自己回合以一个近战攻击使某个生物生命值降至 0 时，该豺狼人可以执行一个附赠动作以移动至多等同于其速度一半的距离并发动一次啃咬攻击。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***豺狼人发动两次大砍刀攻击，或发动两次长弓攻击，如果条件允许则还可以再使用它的煽动横行

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*5（1d4+3）的穿刺伤害。

***大砍刀 Glaive。****近战武器攻击：*命中+5，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*8（1d10+3）的挥砍伤害。

***长弓 Longbow。****远程武器攻击：*命中+4，射程 150/600 尺，单一目标。*伤害：*6（1d8+2）的穿刺伤害。

***煽动横行 Incite Rampage（充能 5~6）。***指定豺狼人周边 30 尺内它能看见的一个生物，如果该生物拥有横行 Rampage 特质且能够听到该豺狼人的声音，则该生物可以用它的反应发动一次近战攻击。



## 侏儒 Gnome，地底侏儒 Deep（斯涅布力 Svirfneblin）

地底侏儒又称斯涅布力。它们生活在地表世界以下，蜿蜒的地洞和人工开凿的洞窟中，以隐秘、聪敏和强韧的特质在艰难的环境中求生。地底侏儒长着拥有的灰色皮肤，也让它们善于融入周围的岩石造物之中。身材小巧的它们意外的沉重结实，成年的地底侏儒一般重达 100 到 120 磅，而其身高却只有 3 尺。

斯涅布力村落通常守备森严，其内聚居着几百名地底侏儒。聚居地里设置了许多进进出出的密道，而地底侏儒们正是利用这些通道在村落受攻击时全身而退。

***性别分工 Established Gender Roles。***男性斯涅布力都是秃头，而女性则留着细长的灰发。传统上，女士们会留在村落操持事务，而男士们则到郊外搜索敌人并搜寻贵重的宝石。

***宝石采集者 Gemstone Harvesters。***斯涅布力珍爱美好的宝石，尤其对红宝石情有独钟。它们在幽暗地域深处的矿场挖掘收获，因此时常与一些危险生物发生冲突如，眼魔、卓尔精灵、寇涛鱼人、灰矮人还有夺心魔。在所有这些天敌中，地底侏儒最惧怕也最鄙视的一个正是杀成性的恶魔崇拜者——卓尔精灵。

***土族之友 Earth Friends。***地底侏儒常与土元素位面的生物接触。它们关系和睦，部分斯涅布力甚至可以召唤这些生物以寻求协助。土源生物时常帮助斯涅布力守护聚居地，比如索尔石怪就时常受宝石美餐所诱惑，前来提供服务。

### 地底侏儒 Deep Gnome（斯涅布力 Svirfneblin）

*小型类人生物（侏儒），中立善良*

**AC**：**15（链甲衫）**
**HP**：**16（3d6+6）**
**速度**：**20 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 15（+2） | 敏捷 14（+2） | 体质 14（+2） |
| 智力 12（+1） | 感知 10（+0） | 魅力 9（-1） |

**技能**：**调查+3，察觉+2，隐匿+4**
**感官**：**黑暗视觉 120 尺，被动察觉 12**
**语言**：**侏儒语，土族语，地底通用语**
**挑战等级**：**1/2（100 XP）**

***岩地伪装 Stone Camouflage。***侏儒在岩石地形中进行躲藏时所作的敏捷（隐匿）检定具有优势。

***侏儒狡黠 Gnome Cunning。***侏儒对抗魔法时进行的智力、感知和魅力豁免具有优势。

***天生施法 Innate Spellcasting。***侏儒天生施法的关键属性为智力（法术豁免 DC 11）。侏儒天生具有以下法术的施法能力，且不需要任何相应的材料成分：

随意：*回避侦测 nondetection*（仅自身）
每项 1/日：*目盲/耳聋术 blindness/deafness*，*朦胧术 blur*，*易容术 disguise self*

#### 动作

***战镐 War Pick。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d8+2）的穿刺伤害。

***毒标 Poisoned Dart。****远程武器攻击：*命中+4，射程 30/120 尺，单一目标。*伤害：*4（1d4+2）的穿刺伤害，目标必须进行一次 DC 12 的体质豁免，豁免失败则持续中毒 1 分钟。该目标可以在每个其自己回合结束时重复一次该豁免，豁免成功则终止自己身上的该效应。



“吥哩-呀！“
——地精语的“咱投降！”
（好像就是这么说的）

# 地精 Goblins

地精是自私黑心的小个子类人生物，它们的窝无处不在：山洞、废弃矿场、被扫荡的地城和其他阴暗设施里都能发现它们的身影。独个地精非常弱小，却总是人多势众（有时甚至是压倒性数量）。它们渴求力量，还时常对可俘获的任何对象施虐。

***类地精 Goblinoids。***地精是类地精的生物的一种。它们的大个子表亲，大地精 hobgoblin 和熊地精 bugbear，经常把地精作为欺凌的对象。地精懒惰而且毫无组织纪律，这使它们只能作最低级的仆役、苦力以及警卫。

***恶意的喜悦 Malicious Glee。***以恶意和贪婪为动机的地精偶尔占上风就会洋洋自得。它们欢欣起舞庆贺胜利，然后狂欢结束后，愉快的折磨其他生物并释放出各种形式的恶意。

***领导者和追随者 Leaders and Followers。***地精中最聪明强壮的一只作为头目领导着其他个体。地精头目可能只管理一个单独的巢穴，也可能由一个地精王或地精女王（地精头目自封的称号）统领着上百号地精。它们分散在复数的巢穴中以确保自己部族能够存活的更久。地精头目并不十分强，因此很多地精部落都由大地精军阀或熊地精酋长所接管。

***具挑战性的巢穴 Challenging Lairs。***地精在巢穴中挂起各种瓶罐作为入侵警报系统。这些巢穴还设置着各种窄道和地洞，这些设施刚好够地精出入而把更大的类人生物拒诸门外。当与敌人战斗时，隧道地洞可以让地精们更好的发动突袭以及跟敌人进一步周旋，并且也能让其方便的逃离危险。

***驯鼠者和狼骑兵 Rat Keepers and Wolf Riders。***地精觉得老鼠和狼都有某种亲切感，因而会驯养它们分别作为伙伴和坐骑。跟老鼠的亲切感，来自同样昼伏夜出并且住在地下的习性。跟狼的亲切感，来自同样集群狩猎，以数量压制敌人的习性。它们甚至还懂得骑在狼背上运用游击战术进行狩猎。

***马格鲁比耶的信徒 Worshipers of Maglubiyet。***黑暗与深渊之领主 Lord of Depths and Darkness，大能者马格鲁比耶 Maglubiyet 是类地精的伟大神祇。大部分地精都把它假想为一只十一尺高带着刀疤的地精，还长着黝黑的皮肤和喷火的双眼。地精们并不是因敬爱而崇拜它，而只是单纯的恐惧。地精们相信自己战死后，灵魂会加入马格鲁比耶在修罗场 Acheron 位面的庞大军队。这就是大部分地精所畏惧的“特权”，它们对大能者无尽暴政的畏惧甚至压过其面对死亡时的恐惧心理。

*“如果要找战士或恶棍，就雇大地精 hobgoblin，如果要找人在睡觉时候把人敲死，就雇熊地精 bugbear，如果要找炮灰小傻瓜，雇地精 goblin 就好了。”*
*——奴隶领主 斯塔尔曼·克里姆 Stalman Klim*

## 地精 Goblin

*小型类人生物（类地精），中立邪恶*

**AC**：15（皮甲，盾牌）
**HP**：7（2d6）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 8（-1） | 敏捷 14（+2） | 体质 10（+0） |
| 智力 10（+0） | 感知 8（-1） | 魅力 8（-1） |

**技能**：隐匿+6
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 9
**语言**：通用语，地精语
**挑战等级**：1/4（50 XP）

***迅捷逃生 Nimble Escape。***地精可在自己的回合，以一个附赠动作来执行撤离 Disengage 或躲藏 Hide 动作。

### 动作

***弯刀 Scimitar。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的挥砍伤害。

***短弓 Shortbow。****远程武器攻击：*命中+4，射程 80/320 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害。

## 地精头目 Goblin Boss

*小型类人生物（类地精），中立邪恶*

**AC**：17（链甲衫，盾牌）
**HP**：21（6d6）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 10（+0） | 敏捷 14（+2） | 体质 10（+0） |
| 智力 10（+0） | 感知 8（-1） | 魅力 10（+0） |

**技能**：隐匿+6
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 9
**语言**：通用语，地精语
**挑战等级**：1（200 XP）

***迅捷逃生 Nimble Escape。***地精可在自己的回合，以一个附赠动作来执行撤离 Disengage 或躲藏 Hide 动作。

### 动作

***多重攻击 Multattack。***地精发动两次弯刀攻击。第二次攻击具有劣势。

***弯刀 Scimitar。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的挥砍伤害。

***标枪 Javelin。****远程武器攻击：*命中+2，触及 5 尺或射程 30/120 尺，单一目标。*伤害：*3（1d6）的穿刺伤害。

### 反应

***攻击重定向 Redirect Attack。***当地精被一个它能看见的生物指定为攻击目标时，它可以指定其周边 5 尺范围内的另一个地精并与其互换位置，然后被指定的地精将被替换为被攻击目标。

# 魔像 Golems

*“那扇打不开的大门后是一座宏伟的大厅，一座高耸的石制王座前，矗立着一尊身高与体宽都超过常人两倍的钢铁雕像。它一手拿着铁剑，另一只手拿着一条羽鞭。我们该掉头了。”*

*——大法师摩邓肯 Moruenkainen the Archmage，记述他的队伍在莫瑞堡 Maure Castle 地下探索地下城的恐怖经历时如是说*

魔像由简陋的物质（粘土、骨肉、钢铁或石头）制成而成，却具有惊人的力量和耐受性。魔像没有野心，不需要食物，也没有痛苦，没有悔恨。作为一具不可阻挡的碾压者，它的存在意义便是遵循创造者的指令，为其完成防护或攻击的要求。

想要制作魔像的人首先需要有一本*魔像手册 manual of golems*（详见《*城主指南*》）。其图文并茂的详述了制作特定类型魔像的过程与细节。

***物质形态的元素精魂 Elemental Spirit in Material Form。***制作一个魔像首先要建造其躯体，这项工作需要精湛的雕刻、石艺、铁艺或外科手术技能。魔像的制作者有时自己就是个艺术创作大师，不过大多数要制作魔像的人都会聘请相应的工艺大师来完成这项工作。

用粘土、血肉、钢铁或石头制作好躯体后，魔像的制作者便开始为其注入来自土元素位面的精魂。这些微小的生命火花不包含任何记忆、个性，也不具备包括任何历史。只是一股其用于启动和服从的纯粹动力。这一过程将会使精魂束缚在人造躯体中，并使之服从于魔像制作者的意志。

***不老护卫 Ageless Guardians。***魔像可以在其制作者死去多年后继续护卫那些圣所、陵墓和宝库，它们可以在自己存在的漫长时间里持续执行被指定的任务，同时无视所有物理伤害，以及除某些针对性法术之外的其他伤害。

制作魔像时可以同时制作一种特殊的护符或某其他物品，以让其拥有者可以控制该魔像。魔像的制作者去世后，也可以以此将其赠予一位新主人继续提供服务。

***盲目服从 Blind Obedience。***当制作者或其拥有者在场时，魔像便能完美的执行指示。如果魔像被遗下时未接受任何指示或陷入失能状态，则它将继续尽其所能的执行其最后一项命令。当魔像无法继续执行命令时便会变得暴躁——或者直接站定什么都不做。被接受了两项相冲突命令的魔像有时会在两项指示之间不断交替转换。

魔像无法自主思考或行动。尽管它可以完美的理解命令，但却理解除此之外的任何语言表达，也无法接受言语的解释或欺骗。

***构装本质 Constructed Nature。***魔像无需呼吸、饮食或睡眠。

## 粘土魔像 Clay Golem

由粘土塑造而成的笨重魔像在大多数人类体型的生物中算是鹤立鸡群。它长着人类的外形，但躯体比例又不尽相同。

粘土魔像经常被一些带着伟大信仰的祭司有目的性的注入某些神圣馈赠。不过，粘土毕竟是非常脆弱的生命容器。魔像一旦出现破损，其内的元素精魂也会随之解放。这样的魔像甚至会变得随处横行并粉碎身边所有的东西，直到它被摧毁或完全修复为止。

## 肉身魔像 Flesh Golem

强壮无比的肉身魔像是用类人生物的各躯体部位缝合栓接在一起的筋肉人形。它的大脑还具有与年幼孩童相当简单的理解能力。魔像的肌肉组织对闪电之力做出反应，并以此使这种充盈着活力和力量。附加的力量保护着魔像的皮肤，使其可以偏转法术但却难以抵挡对其具有针对性的武器伤害。

肉身魔像以僵硬的步伐蹒跚而行，就好像自己无法完全控制身体的样子。它身上的死肉并不是元素精魂的理想容器，以致它时而间断性的发泄自己的怒气。其精魂一旦挣脱制作者的意志，魔像便会陷入狂怒，直至它自己平静下来，或是直至它的肉身外壳被破坏或被彻底治愈。

## 钢铁魔像 Iron Golem

高大魁梧的钢铁魔像是由重金属精心打造的最强魔像。钢铁魔像的外形可以被制成任何形态，尽管最流行的便是造成身穿盔甲的巨人。它挥拳一击就可以摧毁生物，而其铿锵的步伐也时刻震撼着大地。钢铁魔像挥舞着巨大的刀刃来延长其触及范围，甚至还可以喷出致命的毒云。

钢铁魔像的身躯以一种罕见的酊剂和混合物熔接。其他魔像因材质或束缚元素精魂之力而固有的弱点不会出现在钢铁魔像几乎无懈可击的设计里。它们钢铁的躯体牢牢的禁锢着驱动它们的精魂，且只有充盈魔法的武器和精金的力量才能对其起作用。

## 石魔像 Stone Golem

石魔像们形象与形态各不相同，且都是由石头切割凿刻而成的精致塑像。尽管其中大多数都有着类人生物的形象特性，但雕刻家们确实还可以想象出更多的石魔像形态。在一些封闭的陵墓或失落城市的大门上发现的远古石魔像，有时就会以巨兽的形式出现。

与其他魔像一样，石魔像几乎不受法术和普通武器的影响。打到石魔像的生物会感觉到它们周围时间变缓的起伏波动，好像这些生物自身才是由石头制成。



*“魔像的形态越稳固，就越不容易失去它的使命感。粘土制的那种就会可能会有点烦躁。”*

*——粘土魔像手册 Manual of Clay Golems 的警告语*

## 粘土魔像 Clay Golem

*大型构装生物，无阵营*

**AC**：14（天生护甲）
**HP**：133（14d10+56）
**速度**：20 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 20（+5） | 9（-1） | 18（+4） | 3（-4） | 8（-1） | 1（-5） |

**伤害免疫**：强酸、毒素、心灵；非魔法攻击、非精金武器的钝击、穿刺、挥砍
**状态免疫**：魅惑、力竭、恐慌、麻痹、石化、中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 9
**语言**：理解其制作者的语言但不会说
**挑战等级**：9（5,000 XP）

***强酸吸收 Acid Absorption。*** 魔像受强酸伤害时不会损伤，反而会恢复与伤害值相等的生命值。

***狂怒 Berserk。*** 魔像以 60 或更低生命值开始其自己回合时骰一次 d6，骰值为 6 时，魔像开始狂怒。魔像将在狂怒持续时每个自己回合里攻击距离它最近且它能看见的生物。如果在其移动并攻击的范围内没有符合条件的生物，则该魔像将攻击一个物件，并且会优先选择比自己体型尺寸更小的物件。魔像一旦开始狂怒，便会一直持续到被破坏或回复所有生命值为止。

***不变形态 Immutable Form。*** 魔像免疫任何可以改变其形态的法术或效应。

***魔法抗性 Magic Resistance。*** 魔像抵抗法术和其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

***魔法武器 Magic Weapon。*** 魔像的武器攻击视为魔法攻击。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 魔像发动两次猛击攻击。

***猛击 Slam。*** *近战武器攻击：*命中+8，触及 5 尺，单一目标。伤害 16（2d10+5）的钝击伤害。如果目标为一个生物，则它必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败者的生命值上限将受到数值等同于伤害值的减损。如果该攻击使目标的生命值上限降至 0，则目标死亡。该减损将一直持续至被法术*高等复原术 greater restoration* 或其他魔法移除。

***加速 Haste（充能 5~6）。*** 魔像直至自己的下一回合结束前以魔法获得一个+2 的 AC 加值，其敏捷豁免具有优势，并且能够以一个附赠动作使用它的猛击攻击。

*“我那两个掘墓人昨天被抓住并绞死了。我可以理解另两个人不愿遭受类似命运的心情，但不会让他们的担忧阻碍我的进步。我需要新鲜的尸体，如果那些土包子帮不上忙，那我就直接用他们的身体做替代。”*

*——出自死灵法师 伊文格里沙·拉维因 Evangeliza Lavain 的日记*

## 肉身魔像 Flesh Golem

*中型构装生物，绝对中立*

**AC：** 9
**HP：** 93（11d8+44）
**速度：** 30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 19（+4） | 敏捷 9（-1） | 体质 18（+4） |
| 智力 6（-2） | 感知 10（+0） | 魅力 5（-3） |

**伤害免疫：** 闪电，毒素，非魔法攻击、非精金武器的钝击、穿刺、挥砍
**状态免疫：** 魅惑、力竭、恐慌、麻痹、石化、中毒
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言：** 理解其制作者的语言但不会说
**挑战等级：** 5（1,800 XP）

***狂怒 Berserk。*** 魔像以 40 或更低生命值开始其自己回合时骰一次 d6，骰值为 6 时，魔像开始狂怒。魔像将在狂怒持续时每个自己回合里攻击距离它最近且它能看见的生物。如果在其移动并攻击的范围内没有符合条件的生物，则该魔像将攻击一个物件，并且会优先选择比自己体型尺寸更小的物件。魔像一旦开始狂怒，便会一直持续到被破坏或回复所有生命值为止。

已经狂怒魔像的其制作者如果在身边 60 尺范围内，则可以尝试以坚定的说服性话语使其冷静下来。该魔像必须可以听到其制作者的话，而制作者必须执行一个动作来进行一次 DC 15 的魅力（游说）检定。如果检定成功，则该魔像停止狂怒。如果它再以 40 或更低生命值受伤害，则该魔像可能再次开始狂怒。

***厌火 Aversion of Fire。*** 受火焰伤害后，魔像直至自己的下一回合结束前，其进行的攻击检定和属性检定都具有劣势。

***不变形态 Immutable Form。*** 魔像免疫任何可以改变其形态的法术或效应。

***闪电吸收 Lightning Absorption。*** 魔像受闪电伤害时不会损伤，反而会恢复与伤害值相等的生命值。

***魔法抗性 Magic Resistance。*** 魔像抵抗法术和其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

***魔法武器 Magic Weapon。*** 魔像的武器攻击视为魔法攻击。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 魔像发动两次猛击攻击。

***猛击 Slam。*** *近战武器攻击：* 命中+7，触及 5 尺，单一目标。伤害 13（2d8+4）的钝击伤害。







## 钢铁魔像 Iron Golem

*大型构装生物，无阵营*

**AC**：**20（天生护甲）**
**HP**：**210（20d10+100）**
**速度**：**30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 24（+7） | 敏捷 9（-1） | 体质 20（+5） |
| 智力 3（-4） | 感知 11（+0） | 魅力 1（-5） |

**伤害免疫**：**火焰、毒素、心灵，非魔法攻击、非精金武器的钝击、穿刺、挥砍**
**状态免疫**：**魅惑、力竭、恐慌、麻痹、石化、中毒**
**感官**：**黑暗视觉 120 尺，被动察觉 10**
**语言**：**理解其制作者的语言但不会说**
**挑战等级**：**16（15,000 XP）**

***火焰吸收 Fire Absorption***。魔像受火焰伤害时不会损伤，反而会恢复与伤害值相等的生命值。

***不变形态 Immutable Form***。魔像免疫任何可以改变其形态的法术或效应。

***魔法抗性 Magic Resistance***。魔像抵抗法术和其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

***魔法武器 Magic Weapon***。魔像的武器攻击视为魔法攻击。

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。魔像发动两次近战攻击。

***猛击 Slam***。*近战武器攻击*：命中+13，触及 5 尺，单一目标。伤害 20（3d8+7）的钝击伤害。

***剑击 Sword***。*近战武器攻击*：命中+13，触及 10 尺，单一目标。伤害 23（3d10+7）的挥砍伤害。

***毒性吐息 Poison Breath（充能 6）***。魔像呼出一片毒气并覆盖一处 15 尺的锥状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 19 的体质豁免，豁免失败者将受到 45（10d8）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

## 石魔像 Stone Golem

*大型构装生物，无阵营*

**AC**：**17（天生护甲）**
**HP**：**178（17d10+85）**
**速度**：**30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 22（+6） | 敏捷 9（-1） | 体质 20（+5） |
| 智力 3（-4） | 感知 11（+0） | 魅力 1（-5） |

**伤害免疫**：**毒素、心灵，非魔法攻击、非精金武器的钝击、穿刺、挥砍**
**状态免疫**：**魅惑、力竭、恐慌、麻痹、石化、中毒**
**感官**：**黑暗视觉 120 尺，被动察觉 10**
**语言**：**理解其制作者的语言但不会说**
**挑战等级**：**10（5,900 XP）**

***不变形态 Immutable Form***。魔像免疫任何可以改变其形态的法术或效应。

***魔法抗性 Magic Resistance***。魔像抵抗法术和其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

***魔法武器 Magic Weapon***。魔像的武器攻击视为魔法攻击。

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。魔像发动两次猛击攻击。

***猛击 Slam***。*近战武器攻击*：命中+10，触及 5 尺，单一目标。伤害 19（3d8+6）的钝击伤害。

***减速 Slow（充能 5~6）***。魔像指定其身边 10 尺范围内一个或更多它能看见的生物。每个目标都必须进行一次 DC 17 的感知豁免以抵抗该魔法。豁免失败的目标将无法使用反应，其速度减半，且无法在其自己回合中发动多于一次的攻击。此外，该目标在其自己回合中只能执行一个动作或执行一个附赠动作，但不能两者都执行。该效应持续 1 分钟。目标可以在每个自己的回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止自己身上的该效应。



## 石化牛 Gorgon

*大型怪兽，无阵营*

**AC**：19（天生护甲）
**HP**：114（12d10+48）
**速度**：40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 20（+5） | 11（+0） | 18（+4） | 2（-4） | 12（+1） | 7（-2） |

**技能**：察觉+4
**状态免疫**：石化
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14
**语言**：—
**挑战等级**：5（1,800 XP）

***践踏冲锋 Trampling Charge。*** 石化牛向一个生物至少直线移动 20 尺后，在同一回合内以顶撞攻击命中该生物时，该目标必须进行一次 DC 16 的力量豁免，豁免失败者将应击倒地。如果该目标成功被击倒，则石化牛可以用一个附赠动作以它的蹄击对目标再发动一次攻击。

### 动作

***顶撞 Gore。*** *近战武器攻击：*命中+8，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*18（2d12+5）的穿刺伤害。

***蹄击 Hooves。*** *近战武器攻击：*命中+8，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*16（2d10+5）的钝击伤害。

***石化吐息 Petrifying Breath（充能 5~6）。*** 石化牛呼出一片石化毒气并覆盖一处 30 尺的锥状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 13 的体质豁免，豁免失败的目标开始变为石头并陷入束缚状态。被束缚的目标必须在下一个自己的回合结束时再进行一次该豁免。豁免成功，则终止该目标身上的该效应。豁免失败，则该目标陷入石化状态，直至受法术*高等复原术 greater restoration* 或其他魔法解放。

# 石化牛 Gorgon

很少有生物遇到石化牛后还能活着谈起这件事。它的身体覆盖着铁板，鼻孔里还弥漫着绿色的雾汽。

***骇人构造 Horrific Structure。*** 石化牛的铁板颜色从黑钢色到亮银色不等，但这种天然的护甲从不会限制它自身的移动或灵活性。它身体自身的油份让护甲得到润滑。病倒或停止活动的石化牛会像长霉或长疥一样生锈。而一只锈迹斑斑的石化牛移动时，身上的铁板将会互相摩擦并发出尖锐的声响。

***肉食怪物 Monstrous Predator。*** 石化牛发现狩猎对象时会带着身上金属发出的可怕声响向对方发动冲锋。被石化牛的攻击命中的敌人会被压制在地，然后被其蹄子残忍地踩死。面对复数敌人时，石化牛会呼出致命的蒸汽，使触及蒸汽的生物变成石头并以此获胜。石化牛感到饥饿时，还会将石化的猎物砸成碎石，再用强壮的牙齿将这些石头磨成粉末并从中吸收营养。石化牛巢穴周围纵横交错的脚印路径和破碎的树木上都会散落着它吃剩的残骸碎片。



# 触须怪 Grell

*“队里勇敢的游荡者爬上了通风井去绑好绳子。一声喘息过后，绳子便掉了下来。我们从此再也没见过她。”*

*——某冒险者叙述他们在吉波尔 Khyber 遇到一只触须怪的攻击，内容发布于柯南堡编年史 Korranberg Chronicle*

触须怪看起来像是一个长着宽大尖利鸟喙的气球状漂浮大脑。在它坚硬的纤维状硬皮鞘中包裹着数以百计的环状肌肉，组成了十根长长的触须。每根触须的末端则是用来注射麻痹毒药的尖刺。触须怪能够暂时收起尖刺以方便自己操作那些它不想刺穿或者扯坏的物件。

触须怪依靠某种浮力使自己漂浮在空中。它们没有眼睛，但具有敏锐的听力，以及对震动和电场敏感的皮肤。触须怪可以依此侦测身边的生物或其他物件。而这种利用电场移动和感知的能力同样使触须怪能够吸收闪电而不受其伤害。

触须怪天性喜独居，但偶尔也会聚在一起组成集会 coven。

***浮游伏击者 Floating Ambushers。***触须怪偏好伏击落单或离群的生物。它们静静的漂浮在通道或者洞窟顶部等待着合适的猎物出现。一旦发现猎物，触须怪便会迅速下降并用它的触须包裹住猎物，然后带着被抓住的麻痹生物飘回自己的巢穴。

***异形吞食者 Alien Devourers。***触须怪是一种怪异的猎食者，它将其他生物分为三类：能吃、不能吃和大食客 Great Eater（某些可能会把触须怪视为猎物的罕见生物）。触须怪在袭击那些“能吃”的生物是（包括类人生物）不带一丝怜悯。却会主动避开那些体型过大自己没法搬动的生物。

触须怪有时会旁观冒险者与其他地下城居民的战斗，尽可能不和那些看起来威胁更大的冒险者发生冲突，但仍会伺机发动攻击。

## 触须怪 Grell

*中型异怪，中立邪恶*

---

**AC：** 12

**HP：** 55（10d8+10）

**速度：** 10 尺，飞行 30 尺（悬浮）

---

| | | |
|---|---|---|
| 力量 15（+2） | 敏捷 14（+2） | 体质 13（+1） |
| 智力 12（+1） | 感知 11（+0） | 魅力 9（-1） |

---

**技能：** 察觉+4，隐匿+6

**伤害免疫：** 闪电

**状态免疫：** 目盲，倒地

**感官：** 盲视 60 尺（该范围外视为目盲），被动察觉 14

**语言：** 触须怪语 Grell

**挑战等级：** 3（700 XP）

---

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***触须怪发动两次攻击：一次触须攻击和一次喙啄。

***触须 Tentacles。****近战武器攻击：*命中+4，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*7（1d10+2）的穿刺伤害。目标必须进行一次 DC 11 的体质豁免，豁免失败者将陷入 1 分钟的中毒状态。该中毒目标同时陷入麻痹状态，并且可以在每个其自己回合结束时再进行一次该豁免，豁免成功则终止该效应。

目标同时还陷入擒抱状态（逃脱 DC 15）。若目标为中型或更小体型，则目标同时陷入束缚状态直至擒抱终止。触须怪擒抱目标时，它对目标发动的所有攻击检定都具有优势，且不能再对其他目标进行触须攻击。触须怪移动时，受其擒抱的所有中型或更小体型的目标都将随它一同移动。

***喙啄 Beak。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（2d4+2）的穿刺伤害。

## 穴居攫怪 Grick

*中型怪兽，绝对中立*

AC：14（天生护甲）
HP：27（6d8）
速度：30 尺，攀爬 30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 14（+2） | 敏捷 14（+2） | 体质 11（+0） |
| 智力 3（-4） | 感知 14（+2） | 魅力 5（-3） |

伤害抗性：非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12
语言：—
挑战等级：2（450 XP）

***岩地伪装 Stone Camouflage。*** 穴居攫怪在岩石地形中进行的敏捷（隐匿）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 穴居攫怪使用它的触须发动一次攻击，如果该攻击命中，则它可以对同一目标再发动一次喙啄攻击。

***触须 Tentacles。*** *近战武器攻击：* 命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 9（2d6+2）的挥砍伤害。

***喙啄 Beak。*** *近战武器攻击：* 命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 5（1d6+2）的穿刺伤害。

## 阿尔法穴居攫怪 Grick Alpha

*大型怪兽，绝对中立*

AC：18（天生护甲）
HP：75（10d10+20）
速度：30 尺，攀爬 30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 16（+3） | 体质 15（+2） |
| 智力 4（-3） | 感知 14（+2） | 魅力 9（-1） |

伤害抗力：非魔法攻击的钝击，穿刺、挥砍
感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12
语言：无
挑战等级：7（2900 XP）

***岩地伪装 Stone Camouflage。*** 穴居攫怪在岩石地形中进行躲藏时所作的敏捷（隐匿）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 穴居攫怪发动两次攻击：一次触须攻击和一次尾击攻击。如果触须攻击命中，则它可以对同一目标再发动一次喙啄攻击。

***尾击 Tail。*** *近战武器攻击：* 命中+7，触及 10 尺，单一目标。*伤害：* 11（2d6+4）的钝击伤害。

***触须 Tentacles。*** *近战武器攻击：* 命中+7，触及 10 尺，单一目标。*伤害：* 22（4d8+4）的挥砍伤害。

***喙啄 Beak。*** *近战武器攻击：* 命中+7，触及 10 尺，单一目标。*伤害：* 13（2d8+4）的穿刺伤害。

# 穴居攫怪 Grick

如同巨大蠕虫一般的穴居攫怪与背景融为一体，安静的在岩洞中等待。每当猎物靠近时，穴居攫怪立起身体展开四根带钩的触须，并露出中间拍击着的饥渴喙嘴。

***被动猎食者 Passive Predators。*** 穴居攫怪很少主动狩猎。相反，它们会把自己柔软有弹性的身体隐藏在常有生物通过的地方，潜伏在视野之外的乱石丛中，挤进地洞、裂隙或是其他开口里，攀在洞穴壁架顶，又或者盘绕在洞顶的钟乳石上，以袭击毫无防备的路过猎物。穴居攫怪的食谱包括除穴居攫怪之外几乎所有会动的东西。它会袭击最近的猎物，用触须抓住倒下的猎物并拖到一边独自进食。

***流窜伏击者 Roving Ambushers。*** 穴居攫怪会在固定区域里狩猎直至该处食物短缺——通常都是其中的生物开始警觉到它的存在，并寻找新的通路避开其狩猎场。当幽暗地域缺乏足够的猎物时，穴居攫怪也会转移到地表，并躲藏在树上或者崖壁的平台上进行狩猎。一群穴居攫怪往往由一只体型巨大、营养充足的头领和其他普通的穴居攫怪聚集而成。

***屠夫的赃物 Spoils of Slaughter。*** 随着时间的流逝，被穴居攫怪狩猎的各种智能生物会在其巢穴积攒下一些遗留的物品，而有经验的向导更是懂得如何找到这些遗物。幽暗地域的探险者有时会封住所有通往穴居攫怪巢穴的通路来饿死里面的穴居攫怪，然后将邪恶怪物的猎物们所留下的这些财富据为己有。





## 狮鹫 Griffon

*大型怪兽，无阵营*

**AC**：12
**HP**：59（7d10+21）
**速度**：30 尺，飞行 80 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 15（+2） | 16（+3） | 2（-4） | 13（+1） | 8（-1） |

**技能**：察觉+5
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 15
**语言**：—
**挑战等级**：2（450 XP）

***敏锐视力 Keen Sight。***狮鹫依赖视力所进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***狮鹫发动两次攻击：一次喙啄和一次爪击。

***喙啄 Beak。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*8（1d8+4）的穿刺伤害。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的挥砍伤害。

# 狮鹫 Griffon

狮鹫拥有狮子的强壮身躯和属于鹰的头部、前肢与翅膀，是一种极其凶猛的鸟型肉食动物。它们进攻时如猎鹰般迅猛而致命，其击打又如狮子般强大而优雅。

***食马者 Horse Eaters。***狮鹫带着些许傲气，高飞在石崖顶部巢穴附近的平原和森林上狩猎。放牧的动物和马匹是它们最喜爱的猎物，有时它们也会猎杀鹫马 hippogriff。每当狮鹫发现马匹时，便会尖啸着提醒它的同群伴侣，然后一同高速俯冲扑向猎物。

骑马者和牧马人惧怕狮鹫的尖叫，这预示着他们要面对一场不可避免的血战。狮鹫会尽可能的无视马匹上的骑手，落马而逃的骑手和放弃一两匹马的牧人在狮鹫瞄准其选定的猎物时总能够逃过一劫。而那些试图保护自己马匹的骑手则会吸引正杀意正酣的狮鹫全部的怒气。

***天空住民 Sky Dwellers。***狮鹫在高耸的石崖顶部，以枝条、树叶和猎物的骨头筑巢。它们一旦确立了一片领地，便会留在该地直至食物供应耗尽为止。

狮鹫具有领地意识并有很强的进攻性，它们会参与残酷的空战以保护自己的巢穴，撕碎飞空入侵者的翅膀让它们直坠大地。靠近狮鹫巢穴的生物会被狮鹫从峭壁上扯下来吃掉，或者直接扔下悬崖摔死。

***受训坐骑 Trained Mounts。***一只从蛋中孵出的狮鹫可以训练为一匹坐骑，而这种训练费力、费钱（主要是因为需要足够的喂养食物），还很危险。只有足够老练且深谙狮鹫残暴性格的训练师才能安全驯养它们。

一旦训练完成，狮鹫就是一种凶猛而忠诚的坐骑。它与主人性命相连，且会为保护骑手战斗至死。一只狮鹫坐骑仍保留着对马肉的贪婪胃口，明智的主人在通过文明地区时，会先确保自己的狮鹫吃够然后再动身。



# 石盲蛮族 Grimlock

石盲蛮族由普通人类退化而成。它们的祖先由于历代崇拜跟随夺心魔在幽暗地域中潜伏过活，而逐渐转变成盲目而魁梧的食人怪物。

***卑微的信徒 Debased Cultists。***夺心魔帝国的版图曾经延伸至许多相异的世界，并奴役了无数的种族。这些被奴役者中从不缺乏人类族群的存在。夺心魔们用险恶的能力控制族群高阶祭司的思想，让族群的领导者们逐渐转变信仰，最终崇拜灵吸怪们为渎神的造物主。

随着时间的推移，这些被奴役的人类自发形成了狂热的食人文化，并把夺心魔食脑的行为尊为圣餐仪式。灵吸怪们顺势命令崇拜者前去绑架其他的智能生物作祭品，然后在吸食受害者的大脑后，让信徒们处理这些失去生命的尸体。

***盲眼猎人 Blind Hunters。***夺心魔的统治崩溃后，它们的崇拜者随即失去了靠山。曾经遭受猎杀的生物们对它们围追堵截，继而引发了无数的战争。残存的信众最后一起逃向了幽暗地域，一个有如其灵吸怪神明神域一样的地方。在后来的岁月里，世代的无光生活使信徒们被逼学习依赖其他感官生存。久而久之，它们的眼睛和眼睑渐渐枯萎封闭，只留下皮肤覆盖着的空眼眶。

石盲蛮族的耳朵可以听清遥远石路上的脚步与低语，然后用低到其他类人生物都无法听到的声量进行交流。汗水和血肉的气味会唤起它们的饥饿感，并促使它们如寻血犬般追踪源头。为了增强自己的感官，石盲蛮族在巢穴范围之外布满血污、粪堆和猎物内脏。当入侵者经过这些地区时，沾染上的这些污浊气味可以让石盲蛮族迅速发现对方的存在。

对大多数生物而言，失明是一种严重的活动障碍。但石盲蛮族由于拥有其他的敏锐感官，视觉反而成为一种多余的干扰。而石盲蛮族现有的感官结构足以让它们在猎杀时更加无所畏惧。

***无尽的战争 Endless War。***石盲蛮族至今仍崇拜着夺心魔，并想尽办法为它们服务。而那些驱使它们逃往地下的战争也依然缠绕不休。然而它们仍时常为灵吸怪主子们绑架猎物，并为此返回到地表世界的战争中，完全没有要结束这种恶性循环的想法。

## 石盲蛮族 Grimlock

*中型类人生物（石盲蛮族），中立邪恶*

**AC**：11
**HP**：11（2d8+2）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 16（+3） | 敏捷 12（+1） | 体质 12（+1） |
| 智力 9（-1） | 感知 8（-1） | 魅力 6（-2） |

**技能**：运动+5，察觉+3，隐匿+3
**状态免疫**：目盲
**感官**：盲视 30 尺，耳聋时为 10 尺（此范围外视为目盲），被动察觉 13
**语言**：地底通用语
**挑战等级**：1/4（50 XP）

***盲感 Blind Senses。***石盲蛮族在耳聋且无法使用嗅觉时，不能使用它的盲视感官。

***敏锐嗅听觉 Keen Hearing and Smell。***石盲蛮族依赖听觉或嗅觉所进行的感知（察觉）检定具有优势。

***岩地伪装 Stone Camouflage。***石盲蛮族在岩石地形中进行躲藏而作的敏捷（隐匿）检定具有优势。

### 动作

***骨刺短棒 Spiked Bone Club。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d4+3）的钝击伤害，外加 2（1d4）的穿刺伤害。

# 鬼婆 Hags

鬼婆是邪恶和残忍的代表。它们外表像干瘦的老妇人，事实上却是一种心肠歹毒的非凡怪物。

***邪恶面孔 Faces of Evil。***这种古老的存在源于妖精荒野，却成为了主物质界的祸害。它们干瘪的面孔披着破碎的长发，长满麻点的皮肤长着吓人的黑痣和肉瘤，瘦长的手指尖上长着可以轻易割开血肉的利爪。它们着装简陋，且总是又破又脏。

鬼婆拥有神奇的力量，其中某些甚至有类法术的能力。它们可以改变自己的外形，还会诅咒敌人。它们甚至傲慢的认为自己的魔法可以挑战众神，因而从来对神祇不屑一顾，甚至讽刺亵渎。

鬼婆用黑暗怪异的方式给自己取名，它们会起的绰号诸如黑莫雯 Black Morwen，猪肘子佩吉 Peggy Pigknuckle，小薇洛祖母 Grandmother Titchwillow，莎格奶奶 Nanna Shug，腐烂的埃塞尔 Rotten Ethel，还有虫齿阿姨 Auntie Wormtooth。

***怪异亲子 Monstrous Motherhood。***鬼婆的繁殖需要吞噬人类的婴儿。它们会从摇篮甚至母亲的子宫里偷取小宝宝，然后把这个可怜的宝宝吸收殆尽。一周之后，鬼婆将诞下一个人类模样的女婴，并维持人类的模样成长。直到十三岁生日到来，它将转化成跟它母亲一模一样的鬼婆。

鬼婆有时会抚养自己的女儿，然后组成鬼婆集会。有时它也会把女儿送去那个因此失去儿女的家庭，并在暗处偷偷观察。只为见证孩子长大后成为噩梦的那一刻。

***黑暗交易 Dark Bargains。***鬼婆骄傲自大，它们总觉得世上只有自己最精明，此外的其他人都是低贱的下等生物。不过尽管如此，只要能得到足够的尊重和顺从，它们还是会愿意跟凡人进行交流。在它们漫长的寿命中，鬼婆积累了大量的情报，这些信息涉及面广（本地逸闻、黑暗生物的相关信息、甚至各种魔法知识），某些情况下它们甚至会以此跟其他人作交易。

鬼婆喜欢看着凡人自取灭亡，所以跟鬼婆交易是一件非常危险的事情。这种交易往往要求交易者妥协原则或是放弃所爱——而这些条件通常会降低交易者所得知识的价值。

***污秽天性 A Foul Nature。***鬼婆的喜欢带着死亡气息的挂彩装饰，因此总在身上装饰着骨头、碎肉和各种污秽物品。鬼婆对世俗的美丽感到恶心，因此总是"帮助"其他生物毁掉或者改变其美丽的容貌。

这些不安与厌恶的气息伴随着鬼婆生活的方方面面。鬼婆也许会坐着魔法的巨人头骨到处飞，然后降落在一棵像断头尸体一样的老树上，又或者带着一群关在笼子里的动物和奴隶到处旅行，并且用幻象伪装起来吸引粗心的生物接近。鬼婆用磨刀石把牙齿磨尖，用被害者的肠子编织衣服，并且以这些恐怖的怪异行为自娱自乐。

***黑暗姐妹会 Dark Sorority。***鬼婆间彼此保持联系并互相分享知识。鬼婆们通过这样的接触来了解同类的存在。鬼婆们彼此并不喜欢对方，但是它们一直遵守一个既定的行为规则。即进入另一个鬼婆的领地前必须事先通知，到另一个鬼婆住处时必须奉上礼物，不要打破对另一个鬼婆所作的誓言——当然交叉手指发的誓不算。

某些人形生物会误以为鬼婆的行为规则对所有生物都适用，当鬼婆遇到这样的人时，它也许会觉得对方傻得好笑。在趁机好好愚弄一番后，鬼婆必定会给对方永生难忘的教训。

***黑暗巢穴 Dark Lairs。***鬼婆的住处各异：扭曲的树林，凄凉的荒野，风暴肆虐的海滩，又或是阴暗的沼泽。鬼婆定居后，周边的景观会随着时间推移而发生变化。这片土地反应着居住生物的毒性，成为可以攻击并杀死入侵者的天然陷阱。在这片土地上，树木被黑暗力量扭曲随时准备袭击路人，而藤蔓则会从灌木丛中匍匐移动并忽然套住某人瞬间拖走。恶臭的迷雾让空气带着剧毒，流沙和陷坑隐藏在池水底下随时准备吞噬粗心大意的过客。

## 鬼婆集会 Hag Covens

鬼婆天性自私，而一旦它们有需要共事的时候就会召集鬼婆集会。一个集会由各种类型的鬼婆组成，所有鬼婆在集会中地位均等。尽管如此，它们每个其实都想从中获得更多的个人权力。

一个集会由三位鬼婆组成，这样如果其中两个意见不一就可以由第三个表决。如果超过三个鬼婆在一起，就会有如两个鬼婆集会针锋相对，结果混乱不堪。

***共享施法 Shared Spellcasting。***当鬼婆集会的三名成员互相在 30 尺范围内时，它们都可以施放以下法师法术并共享所使用的法术位：

1 环（4 法术位）：*鉴定术 identify*，*致病射线 ray of sickness*
2 环（3 法术位）：*人类定身术 hold person*，*物件定位术 locate object*
3 环（3 法术位）：*降咒 bestow curse*，*法术反制 counterspell*，*闪电束 lightning bolt*
4 环（3 法术位）：*魅影杀手 phantasmal killer*，*变形术 polymorph*
5 环（2 法术位）：*异界探知 contact other plane*，*探知 scrying*
6 环（1 法术位）：*摄心目光 eyebite*

施展这些法术时，每个鬼婆都作为 12 级的施法者，其施法能力基于智力。法术豁免 DC 为 12 + 该鬼婆的智力修正值，法术攻击加值为 4 + 该鬼婆的智力修正值。

***鬼婆之眼 Hag Eye。***鬼婆集会可以制作一种称为鬼婆之眼的魔法物品。鬼婆之眼由一只覆盖着清漆的真实眼睛做成，它通常被安装在吊坠或者其他穿戴的服饰上。集会中的鬼婆可以花费一个动作看到鬼婆之眼所看到的东西，使用该动作时鬼婆之眼必需跟鬼婆处于同一个位面。鬼婆之眼拥有 AC 10，生命值为 1，以及 60 尺的黑暗视觉。如果它被破坏，鬼婆集会的每位成员将受到 3d10 的心灵伤害，并陷入 24 小时的目盲状态。

一个鬼婆集会一次只能拥有一个鬼婆之眼，制作一个新的鬼婆之眼需要聚会所有三名成员进行一个仪式。仪式花费 1 小时，且进行仪式时鬼婆不能处于目盲中。如果仪式中的鬼婆进行任何仪式外的动作，则仪式必需重新开始。



## 绿鬼婆 Green Hag

绿鬼婆可憎而卑鄙，它居住的山洞一般坐落于各种荒芜之地：枯萎的树林，冷清的沼泽，或是迷雾笼罩的荒野。绿鬼婆喜欢误导其他生物进入自己设计的圈套里，并让它们在其中昏头转向摸不着北。它有时会模仿求救的声音引诱受害者上钩，有时又会模仿凶猛的野兽叫声来驱赶不速之客。

***痴迷惨剧 Obsession with Tragedy*。**绿鬼婆陶醉于看到其他生物的失败和悲惨遭遇。它们的快乐，就是看到人们痛苦的渐渐走向绝望。它们毫无顾忌，当愚弄个人已经不能得到满足时，它们甚至会让整个国家陷于悲惨。

***鬼婆集会 Covens*。**绿鬼婆作为鬼婆集会一员时（见“鬼婆集会”栏）拥有挑战等级 5（1,800 XP）。

### 绿鬼婆 Green Hag

*中型精类，中立邪恶*

**AC**：17（天生护甲）
**HP**：82（11d8+33）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 12（+1） | 16（+3） | 13（+1） | 14（+2） | 14（+2） |

**技能**：奥秘+3，欺瞒+4，察觉+4，隐匿+3
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14
**语言**：通用语，龙语，妖精语
**挑战等级**：3（700 XP）

***水陆两栖 Amphibious*。**鬼婆可以在水中和空气中呼吸。

***天生施法 Innate Spellcasting*。**鬼婆天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 12）。它天生可施展以下法术且不需要任何相应的材料成分：

随意：*舞光术 dancing lights*，*次级幻影 minor illusion*，*恶言相加 vicious mockery*

***拟声 Mimicry*。**鬼婆可以模仿动物和类人生物的声音。听到该声音的生物如果成功通过一次 DC 14 的感知（洞悉）检定，则可以识破鬼婆的模仿。

#### 动作

***爪击 Claw*。***近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标，*伤害：*13（2d8+4）的挥砍伤害。

***幻形 Illusory Appearance*。**鬼婆让自己和随身携带的物品笼罩在一层魔法幻象中，使它看上去像体型相仿的另一种类人生物。鬼婆可以用一个附赠动作结束该幻象。鬼婆死亡时，幻象也随之消失。

这种效应产生的变化无法瞒过任何物理形式的检查。比如，鬼婆可以幻化出光滑的皮肤，但摸上去依然感觉是粗糙的肉。看到幻象的生物必需花费一个动作来观察该幻象，成功通过一次 DC 20 的智力（调查）检定即可以揭穿鬼婆的伪装。

***隐形通道 Invisible Passage*。**鬼婆以魔法变为隐形，直到它发动攻击，施展法术或终止专注（如同专注法术）。隐形时，它不会留下任何存在的物理线索，因此不会被任何非魔法的手段侦查到。它随身携带的所有装备也一并进入隐形状态。



## 夜鬼婆 Night Hag

诡秘而狡猾的夜鬼婆热衷于颠覆破坏。它期望看到一切正面事物转变成负面：爱恋变困扰，友善变憎恨，热情变冷漠，慷慨变自私。凡人这些腐化过程正好给夜鬼婆带来无尽快乐。

夜鬼婆曾经生活在妖精荒野，很久以前它们的恶劣行径导致它们被放逐到哈迪斯 Hades 位面，并在那里堕落为邪魔。在那之后，夜鬼婆就开始分布在各下层位面中。

***灵魂商贩 Soulmongers。***夜鬼婆会在类人生物睡眠时跨坐在其身上并侵入对方梦中。具有真实视觉的生物可以看见夜鬼婆跨坐在受害者身上时朦胧的身影。以太化的鬼婆向其受害者脑中注入恐惧和疑虑，以此使该受害者醒来后做出邪恶的举动。然后夜鬼婆继续它每晚的探访直到受害者在睡梦中气绝身亡。如果夜鬼婆成功让它的受害者犯下恶行，它将把对方堕落的灵魂装进它的*灵魂袋*中（见“夜鬼婆的道具”栏），并带到哈迪斯去。

***鬼婆集会 Covens。***夜鬼婆作为鬼婆集会一员时（见“鬼婆集会”栏）拥有挑战等级：7（2,900 XP）。

### 夜鬼婆的物品 Night Hag Items

夜鬼婆带着两个非常罕见的魔法物品，这两个物品必须由它亲自制作。由于制造一个新的工具得花相当多的时间和精力，所以一旦丢失，夜鬼婆将竭尽全力去进行回收。

***炉石 Heartstone。***这种闪耀着光泽的黑色宝石戴在身上时，可以让夜鬼婆成为以太。触碰炉石还可以瞬间治愈疾病。制作一颗*炉石*需要花费夜鬼婆 30 天时间。

***灵魂袋 Soul Bag。***当一个邪恶的类人生物因夜鬼婆的噩梦缠身而死去时，他的灵魂将被鬼婆用它那皮肉缝制成的黑袋子抓住。一个*灵魂袋*一次只能装一个邪恶灵魂，也只有制作该*灵魂袋*的夜鬼婆才能抓住这个灵魂。制作一个*灵魂袋*需要花费 7 天时间和一个类人生物牺牲者（他的皮肉将作为*灵魂袋* 的材料）。

## 夜鬼婆 Night Hag

*中型邪魔，中立邪恶*

---

**AC：**17（天生护甲）
**HP：**112（15d8+45）
**速度：**20 尺

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 15（+2） | 16（+3） | 16（+3） | 14（+2） | 16（+3） |

---

**技能：**欺瞒+7，洞悉+6，察觉+6，隐匿+6
**伤害抗性：**冷冻，火焰；非魔法且非银质武器的钝击、穿刺、挥砍
**状态免疫：**魅惑
**感官：**黑暗视觉 120 尺，被动察觉 16
**语言：**深渊语，通用语，炼狱语，原初语
**挑战等级：**5（1,800 XP）

---

***天生施法 Innate Spellcasting。***鬼婆天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 14，法术攻击命中+6）。它天生可施展以下法术且不需要任何相应的材料成分：

随意：*侦测魔法 detect magic*，*魔法飞弹 magic missile*
每项 2/日：*异界传送 plane shift*（仅自身），*衰弱射线 ray of enfeeblement*，*睡眠术 sleep*

***魔法抗性 Magic Resistance。***鬼婆对抗法术或者其他魔法效应时作的豁免检定具有优势。

### 动作

***爪击 Claws（仅鬼婆形态）。***_近战武器攻击：_命中+7，触及 5 尺，单一目标，*伤害：*13（2d8+4）的挥砍伤害。

***变形 Change Shape。***鬼婆以魔法将自己塑形为小体型或者中等体型的女性类人生物，或者恢复其真实形态。各形态下其资料均不会发生变化。它随身携带的装备不会跟着发生变化。如果鬼婆死亡，则它恢复为其真实形态。

***以太化 Etherealness。***鬼婆用魔法在物质位面和以太位面之间进行转移。使用该动作时，鬼婆所在的位置必需有一颗*炉石*。

***噩梦缠身 Nightmare Haunting（1/日）。***处于以太位面时，鬼婆以魔法触碰一个睡梦中的类人生物。若目标受法术*防护善恶 Protection from Evil and Good* 或*防护法阵 magic circle* 影响，则可防止这次接触。如果接触完成，目标将见到可怕的异像。如果异像持续不少于 1 小时，目标将失去它本次休息的得益，且其生命值上限减损 5（1d10）。如果该减损效果导致目标生命值上限降为 0，则目标死亡。如果此时目标的阵营为邪恶，则目标的灵魂将被困于鬼婆的*灵魂袋*中。目标生命值上限的减损效应将一直维持，直到接受法术*高等复原术 Greater Restoration* 或类似法术的治疗。



## 海鬼婆 Sea Hag

海鬼婆生活在阴沉肮脏的水下巢穴里，周围生活着迈罗人鱼 merrow 等其他水生怪物。

世间的美让海鬼婆愤怒。当遇到美的事物时，海鬼婆会马上发动攻击，至少也要毁掉它的美。如果美好带来希望，海鬼婆就让它遭遇绝望；如果它激发勇气，海鬼婆就让它引起恐慌。

***彻底丑陋 Ugly Inside and Out。*** 海鬼婆是鬼婆里面最丑陋的一种。它苍白的皮肤上长着粘糊糊的鳞片，它的头发像海藻覆盖着它瘦弱的身体，它的眼睛看起来像洋娃娃一样毫无生气。就算海鬼婆用幻象掩盖住其真实形态，鬼婆的诅咒也会让它显出丑陋，至少让它显得憔悴不堪。

***鬼婆集会 Covens。*** 海鬼婆作为鬼婆集会一员时（见“鬼婆集会”栏）拥有挑战等级：4（1,100 XP）。

## 海鬼婆 Sea Hag

*中型精类，混乱邪恶*

**AC：** 14（天生护甲）
**HP：** 52（7d8+21）
**速度：** 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 16（+3） | 13（+1） | 16（+3） | 12（+1） | 12（+1） | 13（+1） |

**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11
**语言：** 水族语，通用语，巨人语
**挑战等级：** 2（450 XP）

***水陆两栖 Amphibious。*** 鬼婆可以在水中和空气中呼吸。

***恐怖形象 Horrific Appearance。*** 任意类人生物在鬼婆 30 尺范围内开始其自己回合时，如果看到鬼婆的真实形态，则该生物必需进行一次 DC 11 的感知豁免。豁免失败的生物将陷入受其恐慌的状态，并持续 1 分钟。该生物每个其自己回合结束时可以再进行一次该豁免。这时如果鬼婆还在其视线范围内，则检定具有劣势。如果再次的检定成功，终止该生物自身的恐慌效应，且该生物在随后的 24 小时内免疫该鬼婆的恐怖形象。

除非目标被突袭或者鬼婆忽然露出真实形态，否则目标可以移开视线避开鬼婆从而跳过最初的豁免检定。该生物开始它自己的下一回合前，由于视线避开鬼婆而使它对该鬼婆发动的攻击检定具有劣势。

### 动作

***爪击 Claws。*** *近战武器攻击：* 命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 10（2d6+3）的挥砍伤害。

***死亡怒视 Death Glare。*** 鬼婆指定其 30 尺内一个它能看到的受恐慌生物。如果该目标可以看到鬼婆，则它必须进行一次 DC 11 的感知豁免以抵抗该魔法，豁免失败则生命值降为 0。

***幻形 Illusory Appearance。*** 鬼婆让自己和随身携带的物品笼罩在一层魔法幻象中，使它看上去像体型相仿的另一种丑陋的类人生物。鬼婆可以用一个附赠动作终止幻象。鬼婆死亡时，幻象也随之消失。

这种效应产生的变化无法瞒过任何物理性的检查。鬼婆可以幻化成没有爪子的生物，但它的手摸上去的感觉依然是爪子。看到幻象的生物必需花费一个动作来观察该幻象，成功通过一次 DC 16 的智力（调查）检定即可以看穿鬼婆的伪装。



# 半龙 Half-Dragon

当一条龙在变形状态下与其他生物结合时，有时就会产生半龙的后代。一个生物也有可能因为疯狂法师的法术或沐浴龙血的仪式而转化为半龙。无论起源如何，所有的半龙都有着相似的特征与外观，都具有特殊感官，对破坏性能量的抵抗力，以及吐息武器。

***龙族本质 Draconic Nature。***半龙无法正常的产下后代。那些希望传宗接代的个体必须以别的方法来达成，而这几乎总是要牵扯到魔法。而半龙也有着漫长的寿命作为补偿。除非发生意外，否则一名正常半龙的寿命是它非龙亲族的两倍，所以一名人类半龙能活过一个半世纪。

半龙也遗传了它们龙族血亲的品性，因而半金龙总是害羞而隐秘，半红铜龙则好玩而爱搞恶作剧。半绿龙虚伪狡诈，而半白龙则愚蠢残暴。这些特质会被半龙的另一半血脉缓和，然而贪婪、自大和偏执却是连善良半龙身上都会时常出现的素质。

## 半龙模板 Half-Dragon Template

野兽、类人生物、巨人或怪兽都可以成为半龙。一个生物成为半龙时，它得以保留所有资料，除了以下所述的项目。

***感官 Senses。***半龙获得 10 尺盲视与 60 尺黑暗视觉。

***抗性 Resistances。***半龙获得鳞色决定的一种伤害抗性。

| 色彩 | 伤害抗性 |
|---|---|
| 黑、红铜 | 强酸 |
| 蓝、青铜 | 闪电 |
| 红、黄铜、金 | 火焰 |
| 绿 | 毒素 |
| 白、银 | 冷冻 |

***语言 Languages。***半龙除自身掌握的其他语言之外，还会说龙语。

***新动作：吐息武器 Breath Weapon。***半龙因一半龙族血统而获得吐息武器。半龙的体型决定这一动作的作用形式。

| 体型 | 吐息武器 | 可选先决条件 |
|---|---|---|
| 大型或更小 | 相当于雏龙 | 挑战等级 2 或更高 |
| 巨型 | 相当于幼年龙 | 挑战等级 7 或更高 |
| 超巨型 | 相当于成年龙 | 挑战等级 8 或更高 |

***挑战等级 Challenge Rating。***为避免重新计算生物的挑战等级，套用模板的生物必须满足对应上表“吐息武器”的“可选先决条件”。否则，套用该模板后你必须依照《城主指南》的相应指引重新计算该怪物的挑战等级。

### 半龙范例 Sample Half-Dragon

这里的半龙模板添加在一个人类老兵身上以创造出一个半红龙老兵。其板条甲已替换为板甲。

## 半红龙老兵 Half-Red Dragon Veteran

*中型类人生物（人类），任意阵营*

**AC：** 18（板甲）
**HP：** 65（10d8+20）
**速度：** 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 16（+3） | 13（+1） | 14（+2） | 10（+0） | 11（+0） | 10（+0） |

**技能：** 运动+5，察觉+2
**感官：** 盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12
**语言：** 通用语，龙语
**挑战等级：** 5（1,800 XP）

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***老兵发动两次长剑攻击。如果它拔出了一柄短剑，那么它还可以发动一次短剑攻击。

***长剑 Longsword。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（1d8+3）的挥砍伤害，或使用双手进行近战攻击时 8（1d10+3）的挥砍伤害。

***短剑 Shortsword。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d6+3）的穿刺伤害。

***重弩 Heavy Crossbow。****远程武器攻击：*命中+3，射程 100/400 尺，单一目标。*伤害：*6（1d10+1）的穿刺伤害。

***火焰吐息（充能 5~6）。***老兵呼出火焰并覆盖一处 15 尺的锥状区域。该范围内的每个生物都必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免，豁免失败者将受 24（7d6）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

# 鸟妖 Harpy

从痛苦与死亡中汲取快乐的鸟妖，总是不断的狩猎施虐。它甜美的歌声吸引了无数的冒险者走向死亡，把他们拉近鸟妖身边供其杀戮与饱餐。

鸟妖是一只长着秃鹰的身体、脚和翅膀，以及人类躯干、四肢和头的混合生物。恶毒的禽爪和骨棒使它在战斗中成为可怕的威胁，它的眼睛也反映着其灵魂的绝对邪恶。

***神圣诅咒 Divine Curse。***很久以前，在森林里游荡的一个精灵听着纯净而生机勃发的鸟鸣感动落泪。她跟着音乐来到一处林间空地，其间正站着一位同样循着歌声而来的精灵美少年。这正是芬马莱尔·迈斯塔林 Fenmarel Mestarine，一位隐居的精灵神。神性存在的它在离开的当时便偷走女孩的心，随后它就不留痕迹的消失在树林里。

精灵在树林里搜寻并呼唤她的陌生人却一无所获。她因渴望而绝望，进而祈求众神的帮助。精灵的天空女神艾德莉·芬里雅 Aerdrie Faenya 听到这名精灵的哭泣，而为其感动并决定为其帮忙。她化身为那只曾以歌声迷住那位出逃之神的鸟儿，并将那支充满美好与诱惑的歌声教给了这名精灵。

然而精灵的歌声并没有引来芬马莱尔·迈斯塔林，而这名精灵也因此诅咒众神，以至于唤起了一股可怕的力量将自己变成了第一只鸟妖。诅咒的魔法影响了精灵的灵魂和身体，把她对爱的渴望变成了对血肉的饥渴，而那美丽的歌声仍继在续吸引着其他生命投入她死亡的怀抱。

***鸟妖之歌 Harpy Song。***听着鸟妖的歌，就是听着世上最美妙的音乐。屈服于歌声魅惑效应的旅者将亦步亦趋的奔向其源头。鸟妖通常会在发动攻击前魅惑受害者，但更常见的情况是用其歌声引诱猎物越过悬崖，走进沼泽和流沙，或进入致命的陷坑中。这些被困或陷入失能的生物最终都会成为鸟妖宣泄愤怒的软靶子。

***懦弱的虐待狂 Sadistic Cowards。***鸟妖徘徊在荒凉的海岸峭壁，以及其他对非飞行生物不利的地点。鸟妖们从不讲究公平战斗，除非自己有明显的优势否则从不进攻。被卷入战斗的鸟妖一旦发现自己无法发挥狡猾优势便会逃之夭夭，宁可自己挨饿也不会冒直接战斗的风险。

鸟妖攻击时会玩弄手中的猎物，并从受害者尖叫的“乐声”中享受乐趣。一只鸟妖甚至会花费数天时间将一个无助的猎物慢慢分尸折磨，直至最后仁慈的将对方杀死。

***恐怖收藏家 Gruesome Collectors。***鸟妖会拿走闪亮的小玩意，有价值的物件，以及其他的战利品，有时还会为争抢最优的奖品而互相争斗。找不到有价值的物件时，鸟妖就会把头发、骨头和身体残肢排在巢穴里。鸟妖的巢穴通常隐藏在偏远的废墟里，而冒险者们通常也会在其中肮脏的垃圾堆里发现一些有价值的宝藏和魔法。



## 鸟妖 Harpy

*中型怪兽，混乱邪恶*

---

**AC：** 11
**HP：** 38（7d8+7）
**速度：** 20 尺，飞行 40 尺

---

| | | |
|---|---|---|
| 力量 12（+1） | 敏捷 13（+1） | 体质 12（+1） |
| 智力 7（-2） | 感知 10（+0） | 魅力 13（+1） |

---

**感官：** 被动察觉 10
**语言：** 通用语
**挑战等级：** 1（200 XP）

---

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***鸟妖发动两次攻击：一次爪击攻击和一次短棒攻击。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（2d4+1）的挥砍伤害。

***短棒 Club。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*3（1d4+1）的钝击伤害。

***诱惑之歌 Luring Song。***鸟妖唱出一段魔法的乐章。在其周边 300 尺范围内所有能够听到鸟妖歌声的类人生物必须分别进行一次 DC 11 的感知豁免，豁免失败者将被鸟妖魅惑直至歌声终止。该鸟妖必须在随后每个其自己回合中执行一个附赠动作来维持演唱。而她也可以随时停止演唱。鸟妖失能时，歌声也随之终止。

被鸟妖魅惑后，该目标将陷入失能并无视其他鸟妖的歌声。如果被魅惑目标距离该鸟妖超过 5 尺，则该目标必须在其自己回合里并以最短路径向靠近该鸟妖的方向移动。目标此时无法避开借机攻击，但在进入危险地形前（比如熔岩或陷坑），以及受到除鸟妖外的任何来源所造成的伤害时，其可以再进行一次该豁免。该生物也可以在每个其自己回合结束时再进行一次该豁免。如果该生物的豁免成功，则终止其身上的该效应。

成功豁免的目标将在随后的 24 小时里免疫该鸟妖的歌声。



# 地狱犬 Hell Hound

地狱犬是长着强大恶狗形态，并呼吸着火焰的邪魔怪物，它们遍布修罗场的战场，乃至整个下层位面中。物质位面中的地狱犬通常都是服务于魔鬼、火巨人和其他邪恶生物，被用作动物守卫和伴侣。

***燃烧的饥饿 Burning Hunger。***地狱犬成群结队地捕猎，捕食任何看起来可以食用的生物。它们会避开潜在的危险对手，再针对最弱的猎物释放其凶猛的啃咬和火息，而它们直至将猎物咬死前都会毫不动摇，无休止的追捕对方。

喂养地狱犬时，它们吞噬的血肉成为体内炼狱之火的燃料。地狱犬死去时，这些火焰便会反过来吞没这只生物的残骸，然后在滚滚浓烟和熊熊燃烧的灰烬中烧到只剩焦黑的皮毛。

***邪恶核心 Evil to the Core。***地狱犬比一般的野兽更聪明，其守序本性也让它们得以服从命令。然而，地狱犬的邪恶使这种生物除了被训练成残忍杀手以外别无选择。如果地狱犬不被允许放纵其恶意饥饿，它就会迅速的抛弃或背叛这名主人。

## 地狱犬 Hell Hound

*中型邪魔，守序邪恶*

**AC**：15（天生护甲）
**HP**：45（7d8+14）
**速度**：50 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 17（+3） | 敏捷 12（+1） | 体质 14（+2） |
| 智力 6（-2） | 感知 13（+1） | 魅力 6（-2） |

**技能**：察觉+5
**伤害免疫**：火焰
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 15
**语言**：听懂炼狱语但不会说
**挑战等级**：3（700 XP）

***敏锐嗅听觉 Keen Hearing and Smell。***地狱犬进行依赖听觉和嗅觉的感知（察觉）检定时具有优势。

***集群战术 Pack Tactics。***如果地狱犬有至少一个盟友在目标生物 5 尺距离内且未处于失能状态，则该地狱犬对该生物发动的攻击检定具有优势。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（1d8+3）的穿刺伤害外加 7（2d6）的火焰伤害。

***火焰吐息 Fire Breath（充能 5~6）。***地狱犬呼出火焰兵覆盖一处 15 尺的锥状区域。区域内的每个生物都必须进行一次 DC 12 的敏捷豁免，豁免失败者将承受 21（6d6）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

# 恐怖铠甲 Helmed Horror

这种构装体具有智能，并且可以推理和调整战术。它对其制造者坚定不移的奉献，甚至在制造者灭亡后也会一直如此。恐怖铠甲由一套活化的空板甲组成，不带任何追求也毫无感情的为其主人提供服务。

***魔法意图 Magical Purpose*。**尽管创造一副恐怖铠甲需要比一副低阶的活化护甲需要更多的魔法资源，但恐怖铠甲的优势在于执行指定任务时并不需要过多的指示和维护。它可以彻底忠诚的遵从命令，且足够聪明能够理解命令的意图与措辞指示的区别。与许多其他构装体不同，恐怖铠甲会设法实现前者而非一成不变的遵照后者的指示。

***战术智慧 Tactical Cunning*。**恐怖铠甲战斗时具有老练武者般的思维，它们会从空中攻击较弱的目标和施法者。不过恐怖铠甲缺乏洞察并改善自身处境的能力，也不懂如何采取积极措施来加强自身的防御。

***构装本质 Constructed Nature*。**恐怖铠甲不需要呼吸、饮食和睡眠。



## 恐怖铠甲 Helmed Horror

*中型构装生物，绝对中立*

---

**AC**：20（板甲、盾牌）
**HP**：60（8d8+24）
**速度**：30 尺，飞行 30 尺

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 13（+1） | 16（+3） | 10（+0） | 10（+0） | 10（+0） |

---

**技能**：察觉+4
**伤害抗性**：非魔法攻击、非精金武器的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：力场，黯蚀，毒素
**状态免疫**：目盲，魅惑，耳聋，恐慌，麻痹，石化，中毒，震慑
**感官**：盲视 60 尺（超过该半径视为目盲），被动察觉 14
**语言**：懂其制作者的语言但不会说
**挑战等级**：4（1,100 XP）

---

***魔法抗性 Magic Resistance*。**恐怖铠甲对抗法术和其他魔法效应时所作的豁免检定具有优势。

***法术免疫 Spell Immunity*。**恐怖铠甲免疫由其制作者指定的三项法术。通常会选择免疫*火球术* fireball，*灼热金属* heat metal 和*闪电束* lightning bolt。

### 动作

***多重攻击 Multiattack*。**恐怖铠甲发动两次长剑攻击。

***长剑 longsword*。***近战武器攻击*：命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：8（1d8+4）的挥砍伤害，或使用双手时 9（1d10+4）的挥砍伤害。



# 鹫马 Hippogriff

这种野兽不可思议的起源已经无从考证，一匹鹫马长着鹰的翅膀和前肢，马的后腿以及一颗结合这两种动物特征的脑袋。

生性隐匿而杂食的鹫马，带着其唯一的终生伴侣且很少冒险离巢超过几里。它们会为保卫配偶或幼崽而奋战至死。鹫马不下蛋而是胎生。

龙，狮鹫和飞龙喜欢鹫马肉的味道而时常捕食这种生物。

***飞行坐骑 Flying Mounts*。**笼中饲养的鹫马可以被训练为忠诚的伙伴和坐骑。在所有可以驯养为飞行坐骑的生物中，训练得当的鹫马最易培养且最为忠诚。

## 鹫马 Hippogriff

*大型怪兽，无阵营*

**AC**：11
**HP**：19（3d10+3）
**速度**：40 尺，飞行 60 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 17（+3） | 敏捷 13（+1） | 体质 13（+1） |
| 智力 2（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 8（-1） |

**技能**：察觉+5
**感官**：被动察觉 15
**语言**：—
**挑战等级**：1（200 XP）

***敏锐视觉 Keen Sight*。**鹫马依赖视力而进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack*。**鹫马发动两次攻击：一次喙啄，和一次爪击。

***喙啄 Beak*。***近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*8（1d10+3）的穿刺伤害。

***爪击 Claws*。***近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（2d6+3）的挥砍伤害。

# 大地精 Hobgoblins

*他们在我们的盾前崩坏，他们在我们的刀下躺倒；*
*他们的家园由我们征服，他们的后世为我们奴役。*
*修罗场！修罗场！*
*胜利属于我们！*

*——译自某大地精战歌*

战角吹响，投石机掷出巨石，大地精行军进入战场，那大地回荡起成百上千的战靴轰鸣。在文明边缘地区的聚居地与居民们时常要对抗这些类人生物侵略者，应对它们那无止境的征服欲望。

大地精长着橘红或红棕色的皮肤，头发从深红到深灰色不等。凸额下长着黄色或深褐色的眼睛，大嘴巴里长着尖长的黄牙。一些雄性大地精可能长着大大的蓝鼻子或红鼻子，象征着大地精的男子气概和力量。它们的寿命与人类相仿，但对战斗与战争的热爱使它们往往活不到晚年。

***类地精 Goblinoids。***大地精属于类地精家族的一员。它们时常会统管着一些自己的表亲种族，比如小个子的地精和凶残的熊地精。

***军事力量 Martial Might。***大地精崇尚体力与军战实力，除在战场上展示的技巧与计谋外，它们什么都不关心。大地精以武力晋升军阶，并以严厉的手段来维持自己的地位。

大地精们用各种武器进行训练，同时非常擅长制造武器、护甲和工程器械等军事装备。它们有组织有纪律，而且会精心保养自己的武器、护甲和个人物品。它们喜欢与部族相关的大胆色彩，并时常用血红条纹的花饰和染黑的皮革来装饰自己的制服。

***军事兵团 Military Legions。***大地精组织成的部族团体也被称作军团。它们的军政社会体系为每个大地精分配了一个相应的军阶，从强大的领袖和斗士，到普通的步兵，甚至连那些被逼在前线直面阵前长矛的地精们也会有着对应的阶级地位。一个军团由一名军阀和即为长官发号施令。而大地精的军阀都是无情的暴君，它对战略、胜利、荣耀、名誉和统治的兴趣远比带军进入战场更有兴趣。

大地精们在自己的军团里推崇忠诚与自律，而其敌对军团也不断与之竞争名誉与地位。当两支军团相遇时若不加以制约，连队之间必定爆发冲突，而只有异常强大的领袖才能强令各军团在战场上进行合作。

***战略思想家 Strategic Thinkers。***大地精严抓战术与纪律，且能够在一位有战略头脑的领导人指导下执行复杂的战斗计划。不过它们对精灵的憎恨，却会使它们随时会越过其他任何对手而率先攻击精灵，甚至因此导致一些战术性错误。

这些军团时常会用一些易消耗的不可靠部队来填充队伍，包括一些地精、熊地精、兽人、邪恶的人类、食人魔和巨人。

***驯兽者 Beast Trainers。***大地精们的驯兽技术有着悠久的历史。它们像一些更文明的种族一样，用牛马运载货物和武器作长途运输。它们用驯服的乌鸦交流情报，并让凶恶的狼匹看守囚犯和护卫大地精的营地。大地精骑兵以训练有素的战狼为座驾，像地精一样骑在狼背上行动。一些部族甚至会驯养肉食猿类作战斗用的野兽。

## 大地精 Hobgoblin

*中型类人生物（类地精），守序邪恶*

**AC**：**18（链甲，盾牌）**
**HP**：**11（2d8+2）**
**速度**：**30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| **力量 13（+1）** | **敏捷 12（+1）** | **体质 12（+1）** |
| **智力 10（+0）** | **感知 10（+0）** | **魅力 9（-1）** |

**感官**：**黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10**
**语言**：**通用语，地精语**
**挑战等级**：**1/2（100 XP）**

***成军优势 Martial Advantage。***大地精每回合有一次机会在命中目标时造成额外 7（2d6）的伤害，此时该大地精必须至少有一个未处于失能状态的盟友在该目标生物 5 尺距离内。

### 动作

***长剑 Longsword。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d8+1）的挥砍伤害，或双手攻击时 6（1d10+1）的挥砍伤害。

***长弓 Longbow。****远程武器攻击：*命中+3，射程 150/600 尺，单一目标。*伤害：*5（1d8+1）的穿刺伤害。

## 大地精长官 Hobgoblin Captain

*中型类人生物（类地精），守序邪恶*

**AC**：**17（半身板甲）**
**HP**：**39（6d8+12）**
**速度**：**30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| **力量 13（+1）** | **敏捷 12（+1）** | **体质 12（+1）** |
| **智力 10（+0）** | **感知 10（+0）** | **魅力 9（-1）** |

**感官**：**黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10**
**语言**：**通用语，地精语**
**挑战等级**：**3（700 XP）**

***成军优势 Martial Advantage。***大地精每回合有一次机会在命中目标时造成额外 10（3d6）的伤害，此时该大地精必须至少有一个未处于失能状态的盟友在该目标生物 5 尺距离内。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***大地精发动两次巨剑攻击

***巨剑 Greatsword。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*9（2d6+2）的挥砍伤害。

***标枪 Javelin。***近战或*远程武器攻击：*命中+4，触及 5 尺或射程 30/120 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害。

***领导 Leadership（短休或长休后充能）。***在 1 分钟内，大地精可以对身边 30 尺内一个它能看见，且正在进行攻击检定或豁免检定的非敌对生物，说出一条特殊的指令或警告。若该生物可以听到并理解大地精的话则其可以在当前的检定结果里加上一个 d4。一个生物一次只能受益于一个领导骰。大地精陷入失能时，该效应也随之终止。



***征服与控制 Conquer and Control。***大地精们将资源丰富之地据为己有，它们遍布森林和山地，盘踞在类人生物聚居地和矿场伏击，并出现在任何可以找到木材、金属和奴隶资源的地方。它们在前线的战略要地建起要塞，然后用作据点不断扩大自己的地盘。

大地精军阀们从不会厌倦战斗，尽管它们自身并不会不轻易拿起武器。发动攻击前，大地精们会先进行彻底的侦察以判断敌人的优势和弱点。它们会在袭击要塞前先进行包围，切断对方的逃跑路线和补给线，然后慢慢地将敌人饿死。

大地精注重防守自己的驻地，并且会用创新的手段来巩固现有的防御。无论是在洞窟网、地下城、废墟还是森林中藏身，它们都会用沟渠、栅栏、大门、防护塔、陷坑陷阱和简陋的投石机或弩炮来保护自己的要塞。

***马格鲁比耶的勋章 Legion of Maglubiyet。***大地精崇拜着类地精之神，大能者马格鲁比耶 Maglubiyet。类地精们如同守护神的形象一样不畏死亡，并且坚信自己在战场上战死后其精魂会带着荣誉军阶加入马格鲁比耶在修罗场位面的军队之中。

## 大地精军阀 Hobgoblin Warlord

*中型类人生物（类地精），守序邪恶*

**AC**：20（板甲，盾牌）
**HP**：97（13d8+39）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 16（+3） | 敏捷 14（+2） | 体质 16（+3） |
| 智力 14（+2） | 感知 11（+0） | 魅力 15（+2） |

**豁免**：智力+5，感知+3，魅力+5
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：通用语，地精语
**挑战等级**：6（2,300 XP）

***成军优势 Martial Advantage。***大地精每回合有一次机会在命中目标时造成额外 14（4d6）的伤害，此时该大地精必须至少有一个未处于失能状态的盟友在该目标生物 5 尺距离内。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***大地精发动三次近战攻击。或者它也可以选择用它的标枪攻击发动两次远程攻击。

***长剑 Longsword。****近战武器攻击*：命中+9，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：7（1d8+3）的挥砍伤害，或使用双手时 8（1d10+3）的挥砍伤害。

***盾击 Shield Bash。****近战武器攻击*：命中+9，触及 5 尺，单一生物。*伤害*：5（1d4+3）的钝击伤害。如果目标为大型或更小体型生物，则其必须成功通过一次 DC 14 的力量豁免，否则应击倒地。

***标枪 Javelin。****近战或远程武器攻击*：命中+9，触及 5 尺或射程 30/120 尺，单一目标。*伤害*：6（1d6+3）的穿刺伤害。

***领导 Leadership（短休或长休后充能）。***在 1 分钟内，大地精可以对身边 30 尺内一个它能看见，且正在进行攻击检定或豁免检定的非敌对生物，说出一条特殊的指令或警告。若该生物可以听到并理解大地精的话则其可以在当前的检定结果里加上一个 d4。一个生物一次只能受益于一个领导骰。大地精陷入失能时，该效应也随之终止。

### 反应

***招架 Parry。***一次近战武器攻击命中大地精时其 AC 加上 3。此时大地精必须能看见攻击者且正持用着一把近战武器。



# 造妖 Homunculus

人们用一种粘土、灰烬、曼德拉根和血液的混合物塑型，并引导一种罕见的仪式魔法来制造一个松鼠般大小的忠实伙伴。

造妖是一种如其制作者身体延伸般活动的构装体，它与其制作者以一种神秘的链接来分享思想、感官和语言。一位大师一次只能拥有一只造妖（试图创造另一个时总会失败），当它的主人死亡时造妖也会一同死去。

***共享意识 Shared Mind。***造妖知晓其制作者的一切，包括其能说会读的所有语言。而只要同处一个位面，即使两者相隔遥远，其主人都可以得知该构装生物感官所及的一切。造妖被用作密探、斥候、使者或信使，是那些困身于秘密实验或冒险中的施法者非常宝贵的仆从。

## 造妖 Homunculus

*微型构装生物，绝对中立*

**AC**：13（天生护甲）
**HP**：5（2d4）
**速度**：20 尺，飞行 40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 4（-3） | 15（+2） | 11（+0） | 10（+0） | 10（+0） | 7（-2） |

**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：魅惑，中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：懂其制作者的语言但不会说
**挑战等级**：0（10 XP）

***心灵连结 Telepathic Band。***当造妖与其主人处于同一位面时，它可以用魔法将自己的感官传递给主人，且两者可以通过心灵感应进行交流。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*1 点穿刺伤害，且目标必须进行一次 DC 10 的体质豁免，豁免失败则陷入 1 分钟的中毒状态。如果豁免结果为 5 或更低，则该目标改为陷入 5（1d10）分钟的中毒状态，且在该中毒状态持续的同时陷入昏迷。



## 恐爪怪 Hook Horror

*大型怪物，绝对中立*

---

**AC**：15（天生护甲）
**HP**：75（10d10+20）
**速度**：30 尺，攀爬 30 尺

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 10（+0） | 15（+2） | 6（-2） | 12（+1） | 7（-2） |

---

**技能**：察觉+3
**感官**：盲视 60 尺，黑暗视觉 10 尺，被动察觉 13
**语言**：恐爪怪语
**挑战等级**：3（700 XP）

---

***回声定位 Echolocation***。恐爪怪耳聋时不能用其盲视感官。

***敏锐听觉 Keen Hearing***。恐爪怪依赖听力所进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。恐爪怪发动两次钩子爪攻击。

***钩爪 Hook***。*近战武器攻击*：命中+6，触及 10 尺，单一目标，*伤害*：11（2d6+4）的穿刺伤害。

# 恐爪怪 Hook Horror

恐爪怪是黑暗中的凶猛捕食者，是其自身狩猎场的凶狠护卫。这些生物所栖息的隐秘洞窟，因其不断地在悬崖和洞壁上来回攀爬，而回荡着它们钩爪的敲击与刮蹭声。

巨大的恐爪怪长着秃鹰一样的脑袋和巨甲虫一样的躯体，以及一副装饰着尖刺和骨突的外骨骼。它的名字正是来自其长而有力的四肢末端恐怖卷曲的钩爪。

***黑暗中回荡 Echoes in the Dark***。恐爪怪通过用自己的勾抓敲击身上的外骨骼和周围的石头表面来进行交流。这在其他人看来只是随机的噪音，实际上却是一种只有恐爪怪才懂的复杂语言，而其节奏可以在幽暗地域中传递数里远。

***集群捕猎者 Pack Predators***。杂食的恐爪怪啃食地衣、真菌、植物和任何能捕捉到的生物。恐爪怪的钩状肢使它们在岩石表面上来去自如，它们还会利用其攀爬技巧从上方伏击猎物。它们成群结队地狩猎，同心协力的对付那些最大最危险的敌人。如果战斗状况不利，恐爪怪便会迅速爬上洞窟的岩壁上逃跑。

***献身氏族 Dedicated Clans***。恐爪怪生活在大家庭或氏族中。每个氏族都由最年长的女性个体管治，而她通常会让其伴侣掌管氏族里的狩猎者。恐爪怪蛋生，它们在氏族所在洞窟的家园里聚居，并这片区域中进行严密的防守。

# 多头蛇蜥 Hydra

多头蛇蜥是一种恐怖的爬行动物，它们长着鳄鱼的躯体，数条蛇状长脖子上长着复数的脑袋。它们的脑袋被砍下后还可以用魔法再生。一头典型的多头蛇蜥通常长着五颗脑袋。

太古时期，恶龙女王提亚玛特 Tiamat 杀死了一位名为勒奈尔亚 Lernaea 的龙神，并将她的鲜血挥洒在多元宇宙之中。每一滴洒落的血液都在当地孕育出一只多头蛇蜥，陨落之神的憎恨仿佛遗留在它们身上，使它们被饥渴所支配。据说伟大的角斗士们都会前去对抗这些可怕的生物，并以此测试自己的勇猛。

***永恒饥饿 Everlasting Hunger*。**贪婪嗜吃的多头蛇蜥会疯狂的咬食撕裂它的猎物。它们将一整个领地的食物吃个精光，并把所有胆敢阻挠自己的生物驱赶殆尽后，就会继续到别处寻找食物。多头蛇蜥被强烈的饥饿感驱使，在无法获得食物时甚至会以自己为目标，它的几颗脑袋会互相攻击甚至吃掉对方来维持生命。

***结实的水栖者 Hardy Water Dwllers*。**多头蛇蜥是天生的泳者，它们栖息于河流、湖畔、浅海与湿地沼泽中。多头蛇蜥不屑躲避元素生物，因而它们通常也不会筑巢。只有在寒冷的气候下，多头蛇蝎才会寻找洞窟与遗迹以获得庇护。

多头蛇蜥在睡觉时都会至少留着一颗脑袋保持清醒和警觉，因此很难成功对它们发动突袭。

## 多头蛇蜥 Hydra

*巨型怪兽，无阵营*

**AC**：15（天生护甲）
**HP**：172（15d12+75）
**速度**：30 尺，游泳 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 20（+5） | 12（+1） | 20（+5） |
| **智力** | **感知** | **魅力** |
| 2（-4） | 10（+0） | 7（-2） |

**技能**：察觉+6
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 16
**语言**：—
**挑战等级**：8（3,900 XP）

***屏息 Hold Breath*。**多头蛇蜥可以憋气 1 小时。

***多头 Multiple Heads*。**多头蛇蜥有五个脑袋，当它拥有的脑袋超过一个时，多头蛇蜥进行抵抗目盲、魅惑、耳聋、恐慌、震慑和昏迷的豁免检定时具有优势。

当多头蛇蜥在一回合内受到 25 点以上的伤害时，多头蛇蜥的一个脑袋便会死去。当它所有脑袋死去时，多头蛇蜥也随之死亡。

多头蛇蜥在其自己回合结束时，会从其上一回合中死去脑袋的位置长出两颗新脑袋，除非它从上一回合开始的时间里曾遭受火焰伤害。每有一颗脑袋以该方式再生，多头蛇蜥便回复 10 点生命值。

***多头反应 Reactive Heads*。**多头蛇蜥超过一个的每颗脑袋会使其多获得一次额外的反应，这些额外的反应只能用于借机攻击。

***警觉 Wakeful*。**多头蛇蜥在睡眠时至少留着一颗清醒的脑袋。

### 动作

***多重攻击 Multiattack*。**多头蛇蜥发动多次啃咬攻击，其攻击次数等同于其脑袋数量。

***啃咬 Bite*。***近战武器攻击：*命中+8，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*10（1d10+5）的穿刺伤害。





# 噬脑怪 Intellect Devourer

*“别哭。我们没打算吃掉你的脑子。事实上，你的大脑将要去参加一趟奇妙的旅行！“*

*——夺心魔 豁里·艾尔斯拉克 Qorik el-Slurrk*

噬脑怪就像一个包裹在坚硬外壳里，长着野兽爪子的行走大脑。这种怪异的异怪以智能生物的智力为食，并代表它的夺心魔主人来接管受害者的身体。

***灵吸怪造物 Illithid Creations。***夺心魔从受其控制的对象中抽出大脑并通过可怕的仪式制成噬脑怪，然后培育它为自己在幽暗地域中漫游狩猎。长出腿脚的噬脑怪就变成了一只具有智能的狩猎者，并且如同其主人一样扭曲邪恶。

***致命的傀儡大师 Deadly Puppet Masters。***噬脑怪吞食生物的思想和记忆，然后将其身体变成受自己操控的傀儡。噬脑怪通常会用它的傀儡来引诱别人进入夺心魔的领地，以供它们控制和食用。

## 噬脑怪 Intellect Devourer

*微型异怪，守序邪恶*

**AC**：12
**HP**：21（6d4+6）
**速度**：40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 6（-2） | 14（+2） | 13（+1） | 12（+1） | 11（+0） | 10（+0） |

**技能**：察觉+2，隐匿+4
**伤害抗性**：非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**状态免疫**：目盲
**感官**：盲视 60 尺（超过该范围视为目盲），被动察觉 12
**语言**：懂深潜语但不能说，心灵感应 60 尺
**挑战等级**：2（450 XP）

***侦测智能 Detect Sentience。***噬脑怪可以感知并定位其周边 300 尺内任何智力为 3 或更高的生物。该侦测可以穿透屏障，但无法侦测受法术*心灵屏障 mind blank* 保护的生物。

### 动作

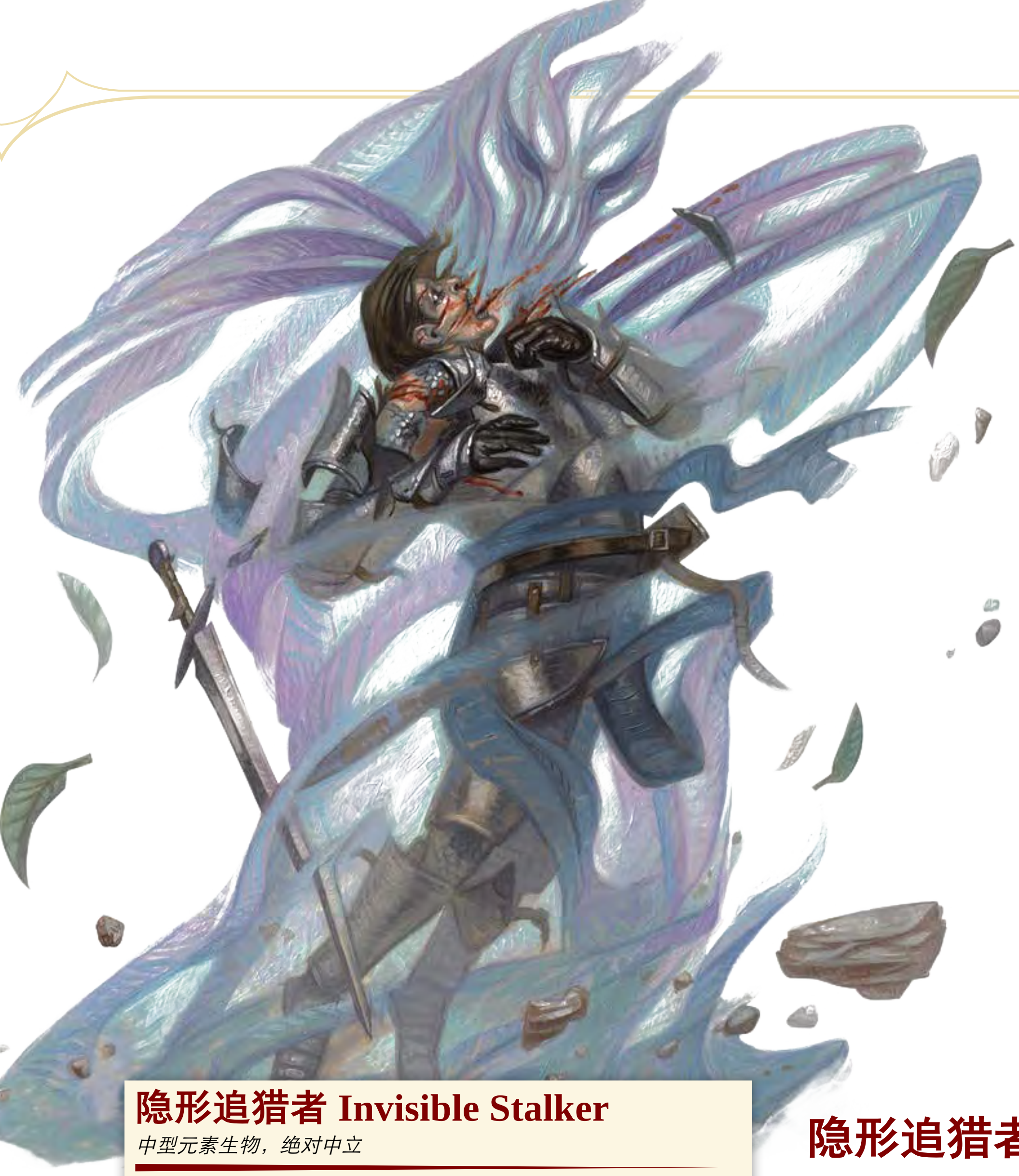
***多重攻击 Multiattack。***噬脑怪用其爪击发动一次攻击然后使用吞食智力。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺。*伤害：*7（2d4+2）的挥砍伤害。

***吞食智力 Devour Intellect。***噬脑怪指定其周边 10 尺内一个具有大脑的生物。该目标必须进行一次 DC 12 的智力豁免以对抗该魔法，豁免失败者将受到 11（2d10）的心灵伤害。豁免失败时还要再骰一次 3d6：若总骰值等于或大于该目标的智力值，则该属性值降为 0。该目标陷入震慑，直至其恢复至少一点智力属性。

***窃取身体 Body Thief。***噬脑怪与其周边 5 尺范围内一个未受法术*防护善恶 protection from evil and good* 保护，且正陷入失能的类人生物进行智力对抗。如果噬脑怪赢得对抗，则其一魔法吸收该生物的大脑，并传送进该目标的头骨内接管该目标的身体。在该生物体内时，噬脑怪对所有攻击与源于外界的所有效应视为处于全身掩护状态。该噬脑怪保留其智力、感知和魅力值，依然懂得深潜语、心灵感应并保留其所有特质。它的其他属性将继承该目标的资料。它知晓所有该生物知晓的事，包括其法术和语言。

宿主身体死亡时，该噬脑怪必须脱离该躯体。对宿主身体施展法术*防护善恶 protection from evil and good* 可以将其内的噬脑怪驱赶出来。目标通过法术*祈愿术 wish* 恢复其被吞噬的大脑时，该噬脑怪也将被强行抽离。噬脑怪可以花费 5 尺移动力主动离开身体，并传送到身体附近 5 尺内最接近的一处未被占据位置。噬脑怪离开后，除非其大脑在 1 轮内复原否则该身体死亡。



## 隐形追猎者 Invisible Stalker

*中型元素生物，绝对中立*

**AC：** 14
**HP：** 104（16d8+32）
**速度：** 50 尺，飞行 50 尺（悬浮）

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 16（+3） | 19（+4） | 14（+2） | 10（+0） | 15（+2） | 11（+0） |

**技能：** 察觉+8，隐匿+10
**伤害抗性：** 非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫：** 毒素
**状态免疫：** 力竭、擒抱、麻痹、石化、中毒、倒地、束缚、昏迷
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 18
**语言：** 气族语 Auran，懂通用语但不会说
**挑战等级：** 6（2,300 XP）

***隐形 Invisibility。***追猎者处于隐形状态。

***完美追踪者 Faultless Tracker。***追猎者的召唤者为它定一个猎物。只要追猎者与该猎物身处同一存在位面，它就可以知晓其猎物所在的方位。追猎者同时也知晓其召唤者所在位置。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***追猎者发动两次猛击攻击。

***猛击 Slam。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（2d6+3）的钝击伤害。

# 隐形追猎者 Invisible Stalker

隐形追猎者是一种从其原生位面召唤而来，并由强大魔法转变而成的气元素。它的唯一目的就是为其召唤者猎杀生物或回收物件。当它被打败或约束它的魔法失效时，隐形追猎者就会化作一阵狂风消失无踪。

***制导猎人 Directed Hunter。***隐形追猎者被制造出来时会一直停留在其召唤者身边，直至被其赋予一项任务。如果该任务不涉及猎杀某个特定的生物，或收复某个物件，则创造隐形追猎者的魔法便即时终止，其元素也将被释放。否则，它将前去完成任务，再返回到召唤者处领受更进一步的命令，而这种强制性服务会一直持续到约束它的魔法失效。如果其召唤者在此期间死亡，隐形追猎者在完成其当前任务后便会消失无踪。

隐形追猎者充其量不过是一个不情愿的仆从。它对分配给自己的任何任务都感到厌恶。遇到需要花费大量时间的任务时，如果指派时的措辞不够谨慎，追猎者可能因此主观歪曲该命令的意图。

***不可见的威胁 Unseen Threat。***隐形追猎者由空气组成且天生隐形。生物可以听到和感觉到隐形追猎者经过身边，但该元素生物哪怕在攻击时也仍维持隐形状态。可以让人看破隐形的法术也只能揭示隐形追猎者一圈模糊的轮廓。

***元素本质 Elemental Nature。***隐形追猎者不需要呼吸、饮食和睡眠。



## 化豺 Jackalwere

被恶魔力量腐化的普通豺狗变为化豺，然后徘徊在大路小径上，截杀所有遇到的目标。

化豺拥有三种可以随意切换的身体形态。在它的真正形态和普通的豺狗一模一样。它可以变成人类形态。该形态下，化豺通常是一个骨瘦如柴，用可怜的表情博取陌生人好感的家伙。一旦旅行者将化豺接纳到他们之中，这个怪物就会在发动攻击时变成长着豺狗的皮毛和头颅，却用双脚站立的半人形态。

***骗子与懦夫 Beguilers and Cowards。*** 恶魔领主格拉兹特 Graz'zt 创造了化豺供其忠诚的仆人——人身狮 lamias 驱使。它从无底深渊出来，为豺狗赋予语言能力与变成类人形态的技能。化豺为谎言而生，而高感知的生物也许会注意到，化豺在说实话的时候反而会畏畏缩缩。

化豺喜欢与豺狗类的生物并肩作战。在化豺领导下的豺狗是会成为其残忍而又忠诚的伙伴。

***邪恶仆从 Supernatural Servants。*** 化豺为它们的人身狮主人诱拐类人生物，等待着这些受害者的是终身的奴役或者痛苦的死亡。化豺的魔法凝视可以让目标失去意识，方便化豺捆绑搬运。它们也会用其魔法凝视让强大的敌人在一段时间内失去行动能力，以方便自己逃跑。

## 化豺 Jackalwere

*中型类人生物（变形生物），混乱邪恶*

**AC**：12
**HP**：18（4d8）
**速度**：40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11（+0） | 15（+2） | 11（+0） | 13（+1） | 11（+0） | 10（+0） |

**技能**：欺瞒+4，察觉+2，隐匿+4
**免疫**：非魔法攻击、非银质武器的钝击、挥砍、穿刺
**感官**：被动察觉 12
**语言**：通用语（在豺狗形态时不能说话）
**挑战等级**：1/2（100 XP）

***变形生物 Shapechanger。*** 化豺用一个动作变形为一个特定的中型体型人类，或人豺混合的类人形态。它也同样可以用该动作恢复其真实形态（一只小型体型的豺狗 jackal）。除体型外，它的所有资料均不会发生改变。其随身着装和携带的装备不会随变形发生变化。在死亡时，化豺将恢复其真实形态。

***敏锐嗅听觉 Keen Hearing and Smell。*** 化豺依赖听觉和嗅觉而进行的感知（察觉）检定具有优势。

***集群战术 Pack Tactics。*** 如果化豺有至少一个盟友在其目标生物 5 尺距离内且未处于失能状态，则该化豺对该生物发动的攻击检定具有优势。

### 动作

***啃咬 Bite（仅豺狗或半人形态）。*** *近战武器攻击*：命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：4（1d4+2）的穿刺伤害。

***弯刀 Scimitar（只限人类或半人形态）。*** *近战武器攻击*：命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：5（1d6+2）的挥砍伤害。

***催眠凝视 Sleep Gaze。*** 化豺凝视去周边 30 尺内一个它能看见的生物。该目标必须进行一次 DC 10 的感知检定。豁免失败时，该目标将屈服于魔法睡眠中，陷入 10 分钟的昏迷状态，或直到某生物花费一个动作将其唤醒。豁免成功的生物将在随后 24 小时里免疫该化豺的凝视。不死生物以及免疫魅惑的生物不受该效应影响。



## 天狗 Kenku

*中型类人生物（天狗），混乱中立*

---

**AC**：13
**HP**：13（3d8）
**速度**：30 尺

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10（+0） | 16（+3） | 10（+0） | 11（+0） | 10（+0） | 10（+0） |

---

**技能**：欺瞒+4，察觉+2，隐匿+5
**感官**：被动察觉 12
**语言**：能理解气族语和通用语，只能通过它的拟声特质说话。
**挑战等级**：1/4（50 XP）

---

***伏击 Ambusher。***每场战斗的第一轮里，天狗对被自己突袭的生物发动攻击检定时具有优势。

***拟声 Mimicry。***天狗可以模仿任何它曾听过的声音，包括声线。生物成功通过一次 DC 14 的感知（洞悉）检定后便可认出其模仿的本质。

### 动作

***短剑 Shortsword。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d6+3）的穿刺伤害

***短弓 Shortbow。****远程武器攻击：*命中+5，射程 80/320 尺，单一目标。*伤害：*6（1d6+3）的穿刺伤害

# 天狗 Kenku

*“你在山谷中要是听到婴儿的哭喊，那就换条路，*
*这就是我给你的建议。”*

*——深水城警备队下士，恩卓斯 涅克 Endroth Knag*

受贪婪驱使满世界闲荡的天狗，是一种身上长着羽毛的类人生物。它们的特技就是可以完美模仿自己听到的任何声音。

***坠落的鸟群 Fallen Flocks。***天狗总是穿着不合身的斗篷、长袍和破衣服。它们用这些衣物覆盖住身上柔软光滑的羽毛，再包裹起裸露在外的胳膊和腿。它们的禽爪擅长抓住树枝往上攀爬，或是从高处抓捕猎物，却也能以轻盈的步伐漫步。它们像风一样从人群里略过，不让人们注意到自己可耻的形象。

天狗曾经也长着翅膀在空中迎风飞翔，在疾风与苍穹的拥抱下唱着鸟鸣般悦耳的语言。曾经服侍的主人其身份已经从它们的记忆中淡去，现在它们只能寄情于那些唤起乡思的闪亮小玩意，以及用言语哄骗他人的渴望之中。它们从主人图书馆的一份书卷中窃取了关于说话的秘密后，还用残破衣物装扮自己来祈求赐予美丽之物。而了解到它们贪婪本质的主人随即剥去其翅膀，以惩罚它们永远的乞求下去。

***哑剧演说 Speech in Pantomime。***天狗可以模仿它们听到的任何声音。问要钱的天狗会发出钱币互碰时的叮当响，而询问某繁忙市集所在时则会重现叫卖的小贩、吠叫的狗、咩咩叫的绵羊和街头顽童的叫声。模仿声音的时候，天狗只能复述自己听过的单词和短语，而不能创造新的句子。与天狗交谈同时也算是见证一场声音模仿与荒谬韵律的表演。

天狗互相之间也是以同样的方式交谈。善于解读对方眼神与手势的天狗们可以用简洁的声音来传达复杂的想法或情感。组团的天狗还会开发出一些暗号。例如，喵喵叫可能是可能是“准备攻击”或“逃命！”的暗号。

它们的模仿能力甚至引申至书写领域，一些犯罪组织也经常会雇佣天狗来伪造文书。天狗一旦需要交代犯罪事实，往往则会伪造一些指向另一生物的证据。

***无翼的渴望 The Wistful Wingless。***所有的天狗都渴望飞翔的能力，因此它们对彼此的惩罚通常都会关于一些假的翅膀，比如带上沉重的木制翅膀作为耻辱的印记。天狗们还会将同族的死刑犯从高塔或悬崖上直接扔出去，以作为它们临终时对曾经拥有翅膀最后一次悲剧性的提醒。

# 狗头人 Kobolds

穴居的爬行类类人生物狗头人，崇拜邪恶龙为半神，并作为其手下与谄媚者为其服务。狗头人会把握机会住进龙巢里，但更多时候却是成群结队的栖息在地下城中，四处收集宝藏和廉价首饰以丰富它们卑微的小宝库。

***人丁兴旺 Strength in Numbers*。**狗头人是卵生生物。它们迅速成熟而甚至可以作为“大飞龙 great wyrms”存活超过一世纪。然而，事实上很多狗头人在十岁之前就会死去。身体孱弱的它们不过是掠食者的一碟小菜，由于易受攻击而不得不团结一致。狗头人压倒性的数量往往可以在战斗中战胜强大的对手，但这往往伴随著狗头人一方惨重的伤亡。

***挖掘者和建造者 Tunnelers and Builders*。**狗头人用掘穴和制作陷阱方面的天赋弥补了身体机能的缺陷。它们的巢穴设计成足以容纳狗头人轻松穿梭，而又能阻碍更大的类人生物通过的低矮地道。它们还在自己巢穴中布满陷阱。最隐蔽的狗头人陷阱甚至会用上自然危害物和其他生物。一根绊绳也许连著一个倒出食肉绿软泥的陶锅，或是用张紧的弹簧陷阱向入侵者投掷带毒的巨蜈蚣。

***失落的神灵 The Lost God*。**除敬仰龙类外，狗头人还崇拜一个名叫库尔图玛克 Kurtulmak 的弱等神。传说库尔图玛克在侏儒之神加尔·闪金 Garl Glittergold 从龙后宝库中偷走一件首饰之前曾是提亚玛特 Tiamat 在九狱的仆从。提亚玛特指派库尔图玛克取回首饰，但加尔·闪金却使小伎俩破开土壤将库尔图玛克永远困在了迷宫之中。因此，狗头人们憎恨侏儒和任何恶作剧。库尔图玛克最虔诚的信徒们致力于寻找并将库尔图玛克从囚禁它的迷宫中释放出来。

***带翼狗头人 Winged Kobolds*。**少量狗头人天生长着皮翼且可以飞行。这些被称为*厄德 urds* 的个体喜欢潜伏在高处的岩架上向路人投掷岩石。厄德的翅膀被视为龙后提亚玛特的馈赠，同时也因此受无翼狗头人的嫉妒而使得两者无法融洽相处。



## 带翼狗头人 Winged Kobold

*小型类人生物（狗头人），守序邪恶*

**AC：** 13
**HP：** 7（3d6-3）
**速度：** 30 尺，飞行 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 7（-2） | 16（+3） | 9（-1） | 8（-1） | 7（-2） | 8（-1） |

**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 8
**语言：** 通用语、龙语
**挑战等级：** 1/4（50 XP）

***日照敏感 Sunlight Sensitivity*。**受阳光照射时，狗头人进行的攻击检定和依靠视觉进行的感知（察觉）检定具有劣势。

***集群战术 Pack Tactics*。**狗头人至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

### 动作

***匕首 Dagger*。***近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d4+3）的穿刺伤害。

***落石 Dropped Rock*。***远程武器攻击：*命中+5，狗头人正下方的单一目标。*伤害：*6（1d6+3）的钝击伤害。

## 狗头人 Kobold

*小型类人生物（狗头人），守序邪恶*

**AC：** 12
**HP：** 5（2d6-2）
**速度：** 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 7（-2） | 15（+2） | 9（-1） | 8（-1） | 7（-2） | 8（-1） |

**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 8
**语言：** 通用语、龙语
**挑战等级：** 1/8（25 XP）

***日照敏感 Sunlight Sensitivity*。**受阳光照射时，狗头人进行的攻击检定和依靠视觉进行的感知（察觉）检定具有劣势。

***集群战术 Pack Tactics*。**狗头人至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

### 动作

***匕首 Dagger*。***近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d4+2）的穿刺伤害。

***投石索 Sling*。***远程武器攻击：*命中+5，射程 30/120 尺，单一目标。*伤害：*4（1d4+2）的钝击伤害。



# 克拉肯 Kraken

克拉肯在波涛下沉眠了无数个年月，等待着沉没的迹象与呼唤。那些出生于陆地又来到大海上航行的人们，其族群即使反复经历恐怖触须的出现而几近毁灭，却又反复遗忘祖先们害怕海洋的原因。

***传奇巨兽 Leviathans of Legend。***在初始的年代里，克拉肯们曾是众神手下凶猛的武者。而诸神战争结束后，克拉肯们便不再受到众神奴役，也不再受他人的约束。

克拉肯离开它的黑暗领地重现于世时，整个自然都为之陷入恐惧。连在最深海洋中的风暴也会随着它的意志伸缩。克拉肯所作为一股原初之力，其摧毁文明最伟大成就时就犹如捏碎沙子堆起的城堡一样轻松。其攻击的破坏性足以毁灭海洋贸易，并阻断沿海城市之间的联络。

涌现的不祥黑暗和它周围一圈毒雾笼罩的漆黑水域预示着克拉肯的袭击。它的触须从深海中伸出，像掰断火柴棍一样折断大帆船和战船的桅杆，然后连船带人拉进深海消失无踪。

陆上的居民也难以幸免于克拉肯的愤怒。它们可以在空气中如同在水里一样呼吸自如，而有些个体还会沿着河流往上，在淡水湖泊中筑巢，并沿途摧毁各个城镇。冒险者们可以打听到这些怪物的栖息地在湖边的城堡废墟中，其触须还缠绕在破碎的石砾之上。

***敌方凡人 Mortal Foes。***一些克拉肯被假想为神，甚至拥有相应的教团和手下散布在沿海和岸边。另一些则与邪恶水元素王女奥莉德拉 Olhydra 结盟，并利用她的教徒们在陆地和海洋里执行它们的意志。对自己的崇拜者感到满意的克拉肯会在波涛汹涌的海面上，给忠实的信徒带来大量的鱼获。只是克拉肯古老的乖僻心灵最终都会将一切推向扭曲与毁灭。

## 克拉肯巢穴 A Kraken's Lair

克拉肯生活在黑暗的深海，通常是一处凹陷的裂隙或一个充满碎石、宝藏和失事船只的洞窟。

### 巢穴动作 Lair Actions

在自己巢穴中作战时，克拉肯可以调动周围的魔法执行巢穴动作。先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），克拉肯可以执行一个巢穴动作并产生下列效应其一：

- 一股强劲的水流穿过克拉肯的巢穴。克拉肯身边 60 尺内的每个生物都必须成功通过进行一次 DC 23 的力量豁免，否则将被往远离克拉肯的方向推开至多 60 尺。豁免成功者将往相同方向推离 10 尺远。
- 克拉肯身边 60 尺内水域里的生物将获得闪电伤害易伤，直至下一轮先攻轮到 20。
- 巢穴里的水域充满了电流。克拉肯身边 120 尺内的所有生物都必须进行一次 DC 23 的体质豁免。豁免失败者受 10（3d6）的闪电伤害，豁免成功则伤害减半。

### 区域效应 Regional Effects

克拉肯巢穴内的区域被该生物的渎神存在所扭曲，造成下列一项或多项效应：

- 巢穴周边 6 里半径范围内的某处，其天气状况随克拉肯的意愿变动。该效应视为等于法术*操控天气 control weather*。
- 巢穴周边 6 里范围内某处凝聚出一些水元素。这些元素不能离开水域，且其智力和魅力值为 1（-5）。
- 巢穴周边 6 里范围内的水生生物，如果其智力为 2 或更低，则陷入被克拉肯魅惑的状态且对该地区的入侵者发起攻击。

克拉肯死亡时，所有这些区域效应将立刻消失。

*“克拉肯们的梦想是用自己的触须伸向天堂扼杀其创造者，而它们并未能触及其梦想之处，只能抓到偶尔过往的船只。”*

*——出自泰瑟尔 Tethyr 的海盗魔法师玛尔菲奥·希尔兰 Malfeore Serrang 所著的《克拉肯异教之夜 Night of the Kraken Cult》*

## 克拉肯 Kraken

*超巨型怪兽（泰坦），混乱邪恶*

**AC**：18（天生护甲）
**HP**：472（27d20+189）
**速度**：20 尺，游泳 60 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 30（+10） | 11（+0） | 25（+7） | 22（+6） | 18（+4） | 20（+5） |

**豁免**：力量+17，敏捷+7，体质+14，智力+13，感知+11
**伤害免疫**：闪电，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**状态免疫**：恐慌，麻痹
**感官**：真实视觉 120 尺，被动察觉 14
**语言**：懂深渊语、天界语、炼狱语和原初语但不会说，心灵感应 120 尺。
**挑战等级**：23（50000 XP）

***水陆两栖 Amphibious***。克拉肯可以在水中和空气里呼吸。

***自由移动 Freedom of Movement***。克拉肯无视困难地形和魔法效应造成的降低速度或陷入束缚的效应。它可以花费 5 尺移动力从任何非魔法的被束缚或被擒抱状态中解脱。

***攻城怪物 Siege Monster***。克拉肯对物件和建筑物造成双倍的伤害。

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。克拉肯发动三次触须攻击，每次触须攻击都可以替换为一次抛掷攻击。

***啃咬 Bite***。*近战武器攻击*：命中+17，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：23（3d8+10）的穿刺伤害。如果目标是一个被克拉肯擒抱的大型或更小体型生物，则该生物被吞下并终止其被擒抱状态。被吞下的生物陷入目盲与被束缚状态，其对来自克拉肯体外的攻击与其他效应处于全身掩护，并在每个克拉肯的回合开始时受 42（12d6）的强酸伤害。

如果克拉肯在一回合中从其体内受到 50 或更高数值的伤害，则它在该回合结束时必须成功通过一次 DC 25 的体质豁免否则将吐出所有已吞下的生物，而每个吐出的生物将在克拉肯周边 10 尺范围内摔出并陷入倒地。如果克拉肯死亡，则被吞下的生物不再处于束缚状态且可以花费 15 尺移动力爬出来，并陷入倒地状态。

***触须 Tentacle***。*近战武器攻击*：命中+17，触及 30 尺，单一目标。*伤害*：20（3d6+10）的钝击伤害，且目标被擒抱（逃脱 DC 18）。直至擒抱终止前，该生物陷被束缚。克拉肯拥有十条触须，每条触须都可以擒抱一个目标。

***抛掷 Fling***。克拉肯将自己持握的一件体型不大于大型的物件或一个受其擒抱的生物向一个随机的方向甩出至多 60 尺并使之应击倒地。如果被甩目标撞到固态表面上，则该目标每被抛出 10 尺远，便对应承受一份 3（1d6）的钝击伤害。如果该目标被丢向另一个生物，则被丢中的生物必须成功通过一次 DC 18 的敏捷豁免否则将承受同样的伤害且应击倒地。

***闪电风暴 Lightning Storm***。克拉肯以魔法创造出三支闪电束，并分别打击其周边 120 尺内一个它能看见的目标。每个目标必须进行一次 DC 23 的敏捷豁免，豁免失败者将受 22（4d10）的闪电伤害，豁免成功则伤害减半。

### 传奇动作

克拉肯拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。克拉肯在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**触须攻击 Tentacle Attack 或抛掷 Fling**。克拉肯发动一次触须攻击或使用其抛掷。

**闪电风暴 Lightning Storm（消耗 2 动作）**。克拉肯用一次闪电风暴。

**墨汁云 Ink Cloud（消耗 3 动作）**。克拉肯在水下时可以向其身边 60 尺半径范围内释放出墨汁。墨云蔓延区域内的每个角落，并使区域内除克拉肯之外的所有生物处于重度遮蔽。在该区域内结束其自己回合的生物（除克拉肯外）必须成功通过一次 DC 23 的体质豁免，否则将受 16（3d10）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。一股强烈的水流可以吹散墨云，否则墨云将在克拉肯的下一回合结束时自然消散。

# 寇涛鱼人 Kuo-toa

*“它们居然创造了自己的神……真是疯狂得好标准。”*

*——魔索布莱城 Menzoberranian 的沙巴尔·米兹瑞姆 Sabal Mizzrym*



大势已去的寇涛鱼人曾经一度遍布地表世界的海岸和岛屿。然和很久以前，人类和其他地表族群就把寇涛鱼人们驱赶到了地下世界，让它们世代生活在疯狂与黑暗之中。从此以后寇涛鱼人再也没有回到阳光之下。

***疯狂的奴隶 Mad Slaves。***在灵吸怪帝国的全盛时期，夺心魔们捕捉了数以千计的寇涛鱼人作其仆役。这些单纯的生物无法抵抗灵吸怪强大的心灵控制。直至被夺心魔们抛弃后，长期遭受的精神压制使寇涛鱼人们最终陷入了疯狂。

由于破碎的心灵再难恢复，寇涛鱼人只好投身宗教狂热中，甚至自创神祇去保护自己免受威胁。这些威胁大都来自卓尔，这两个种族在第一次见面时就已经拔刀相向，而其敌意也延续至今。

***造神者 God Makers。***寇涛鱼人崇拜的神其实只是它们的疯狂造物，不过得到足够多的信徒力量后寇涛鱼人的神灵仍然可以具化显现。寇涛神灵的形象灵感来自于那些因此而生的神迹，所以往往显得相当随意和荒唐。

这些自创神灵中最受崇敬的要数“海之母”布里博杜普 Blibdoolpoolp the Sea Mother，一位肩上披着贝壳长着小龙虾脑袋和爪子的人类女性。布利多尔普的形象可能是寇涛鱼人用各种甲壳修复人类塑像的产物。修复完的手工艺品其精妙的形象忽然折服了一众寇涛鱼人，于是一位神灵就此诞生。

寇涛鱼人经常将自己偶遇的底栖魔鱼魔鱼崇拜为神。就算因此被利用于邪恶目的，疯狂的寇涛鱼人也会对事实选择性无视。

## 寇涛鱼人 Kuo-toa

*中型类人生物（寇涛鱼人），中立邪恶*

**AC**：13（天生护甲，盾牌）
**HP**：18（4d8）
**速度**：30 尺，游泳 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 13（+1） | 10（+0） | 11（+0） | 11（+0） | 10（+0） | 8（-1） |

**技能**：察觉+4
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 14
**语言**：地底通用语
**挑战等级**：1/4（50 XP）

***水陆两栖 Amphibious。***寇涛鱼人可以在空气和水中呼吸。

***异界观察 Otherworldly Perception。***寇涛鱼人可以感觉到身边 30 尺内任何生物的存在。不管目标处于隐形中还是身处以太位面，它都可以找到对方的确切位置。

***滑溜 Slippery。***寇涛鱼人逃脱擒抱时所作的技能检定和豁免检定具有优势。

***日照敏感 Sunlight Sensitivity。***在阳光照射下，寇涛鱼人的攻击检定具有劣势，同时依靠视力而进行的感知（察觉）检定也具有劣势。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标，*伤害：*3（1d4+1）的穿刺伤害。

***矛 Spear。****近战或远程武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害：*4（1d6+1）的穿刺伤害，或使用双手发动近战攻击时 5（1d8+1）的穿刺伤害。

***捕网 Net。****远程武器攻击：*命中+3，射程 5-15 尺，单一大型或更小体型生物。*伤害：*目标受束缚。任一生物可以用一个动作来进行一次 DC 10 的力量检定，以解脱自身或另一生物身上的捕网，检定成功则该效应终止。对捕网造成 5 点挥砍伤害（AC 10）后便可将其破坏并无损的释放其内的生物。

### 反应

***粘性盾牌 Sticky Shield。***一个生物的近战武器攻击未命中寇涛鱼人时，寇涛鱼人可以使用它的粘性盾牌来捕获对方的武器。攻击者必须成功通过一次 DC 11 的力量豁免，否则武器将粘在寇涛鱼人的盾牌上。如果武器的持用者不能或者不愿意放下武器，则武器被粘住时持用者被擒抱。武器在被粘住时不能使用。任意生物可以用一个动作进行一次 DC 11 的力量检定，检定成功即可把武器拉出来。



***神权统治 Theocratic Rulers。***寇涛大祭司是整个鱼人社会的中心，其他鱼人作为狂热信徒围绕在大祭司身边。寇涛大祭司要求其领地内的寇涛鱼人崇拜唯一一个特定的神灵。大祭司对其守护神疯狂而强烈的信仰让它们可以显现高阶牧师的力量。大祭司也可以给虔诚的下属授予法术，这些下属被称为鞭策者。这些鞭策者大多是大祭司的儿女，它们在寇涛鱼人的社会中被视为继承大祭司王位的王储。一旦大祭司去世，它们将为继承权而拼死决斗。当大祭司对鞭策者的表现不满时，它完全可以夺回授予的施法能力，甚至夺去对方的性命。

寇涛大祭司颁发的法令由专门的寇涛鱼人转达和执行，这些大祭司的耳目被称为监督。监督们掌握着致命的徒手战斗技巧，这使得那些社会底层的寇涛鱼人生活在对它们武力的敬畏之中。

***寇涛装备 Kuo-toa Gear。***寇涛鱼人的武器设计独特，大多数都被设计用以捕捉而非杀戮。除了常用的捕网，它们还会用一种带钳钳结构的手杖（俗称狩人枪 mamncatchers）用来锁固敌人。寇涛战士还会在盾牌上附加粘性物质，以捉获袭来的武器。

寇涛鱼人天生的坚韧外皮足以抵御外伤，所以寇涛鱼人一般并不喜欢光滑的身上压着沉重的护具，不过倒喜欢穿戴各种回收的骨头、贝壳、珍珠、宝石甚至是甲壳碎片。

## 寇涛大祭司 Kuo-toa Archpriest

*中型类人生物（寇涛鱼人），中立邪恶*

**AC**：13（天生护甲）
**HP**：97（13d8+39）
**速度**：30 尺，游泳 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 16（+3） | 14（+2） | 16（+3） | 13（+1） | 16（+3） | 14（+2） |

**技能**：察觉+9，宗教+6
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 19
**语言**：地底通用语
**挑战等级**：6（2300 XP）

***水陆两栖 Amphibious。***寇涛鱼人可以在空气和水中呼吸。

***异界观察 Otherworldly Perception。***寇涛鱼人可以感觉到身边 30 尺内任何生物的存在。不管目标处于隐形中还是身处以太位面，它都可以找到对方的确切位置。

***滑溜 Slippery。***寇涛鱼人逃脱擒抱时所作的技能检定和豁免检定具有优势。

***日照敏感 Sunlight Sensitivity。***在阳光照射下，寇涛鱼人的攻击检定具有劣势，同时依靠视力而进行的感知（察觉）检定也具有劣势。

***施法 Spellcasting。***寇涛鱼人作为 10 级施法者，其施法关键属性为感知（法术豁免 DC 14，法术攻击命中+6）。寇涛鱼人准备了以下牧师法术：

戏法（随意）：*神导术 guidance*，*圣火术 sacred flame*，*奇术 thaumaturgy*
1 环（4 法术位）：*侦测魔法 detect magic*，*庇护术 sanctuary*，*虔诚护盾 shield of faith*
2 环（3 法术位）：*人类定身术 hold person*，*灵体武器 spiritual weapon*
3 环（3 法术位）：*灵体卫士 spirit guardians*，*巧言术 tongues*
4 环（3 法术位）：*操控水体 control water*，*预言术 divination*
5 环（2 法术位）：*群体疗伤术 mass cure wounds*，*探知 scrying*

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***寇涛鱼人发动两次近战攻击。

***节杖 Scepter。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d6+3）的钝击伤害外加 14（4d6）的闪电伤害。

***徒手打击 Unarmed Strike。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d4+3）的钝击伤害。

## 寇涛鞭策者 Kuo-toa Whip

*中型类人生物（寇涛鱼人），中立邪恶*

**AC**：11（天生护甲）
**HP**：65（10d8+20）
**速度**：30 尺，游泳 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 14（+2） | 10（+0） | 14（+2） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|
| 12（+1） | 14（+2） | 11（+0） |

**技能**：察觉+6，宗教+4
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 16
**语言**：地底通用语
**挑战等级**：1（200 XP）

***水陆两栖 Amphibious***。寇涛鱼人可以在空气和水中呼吸。

***异界观察 Otherworldly Perception***。寇涛鱼人可以感觉到身边 30 尺内任何生物的存在。不管目标处于隐形中还是身处以太位面，它都可以找到对方的确切位置。

***滑溜 Slippery***。寇涛鱼人逃脱擒抱时所作的技能检定和豁免检定具有优势。

***日照敏感 Sunlight Sensitivity***。在阳光照射下，寇涛鱼人的攻击检定具有劣势，同时依靠视力而进行的感知（察觉）检定也具有劣势。

***施法 Spellcasting***。寇涛鱼人作为 2 级施法者，其施法关键属性为感知（法术豁免 DC 12，法术攻击命中+4）。寇涛鱼人准备了以下牧师法术：

戏法（随意）：*圣火术 sacred flame*，*奇术 thaumaturgy*
1 环（3 法术位）：*灾祸术 bane*，*虔诚护盾 shield of faith*

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。寇涛鱼人发动两次近战攻击：一次啃咬和一次钳杖攻击。

***啃咬 Bite***。*近战武器攻击*：命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：4（1d4+2）的穿刺伤害。

***钳杖 Pincer Staff***。*近战武器攻击*：命中+4，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：5（1d6+2）的穿刺伤害。如果目标为中型或更小体型生物，则目标生物被擒抱（逃脱 DC 14）。在擒抱终止前，寇涛鱼人无法对另一目标使用钳杖。



**变体：寇涛监督 Kuo-toa Monitor**

寇涛监督拥有挑战等级 3（700 XP）。除了将感知调整值加到其护甲等值（AC 13）外，它跟寇涛鞭策者的各项资料相同，并去掉施法特质，再用以下动作项代替鞭策者的动作项。

***多重攻击 Multiattack***。寇涛鱼人发动一次啃咬攻击和两次徒手打击。

***啃咬 Bite***。*近战武器攻击*：命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：4（1d4+2）的穿刺伤害。

***徒手打击 Unarmed Strike***。近战武器攻击：命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：5（1d6+2）的钝击伤害，外加 3（1d6）的闪电伤害，直至寇涛鱼人的下一回合开始前，目标将无法执行反应。



# 拉米亚 Lamia

荒废的沙漠城市与被遗忘的君主陵墓是恶毒的拉米亚理想中的巢穴。这些堕落的怪物把其中各种被遗忘之物据为己有，让其成为自己享乐主义的宅邸，然后让一众阿谀奉承者围绕在自己周围。拉米亚依靠化豺来为其完成各种恶毒任务，将它们委派到荒漠里，从各处商队、营地或村庄中抓捕奴隶或窃取宝藏，而其攻击时会先由拉米亚以魔法进行掩饰。

拉米亚长着漂亮的类人上身躯体，下身则与四脚的狮子形态相融合。它邪恶的黑爪透露着其掠夺的本性，以及对折磨类人生物皮肉的渴望。

***暴君之乐 Tyrants of Pleasure。***拉米亚们从商队中偷来华丽的服饰点缀其破碎的天堂，然后用魔法进一步装点巢穴，用幻术掩盖破败。巢穴中艳丽摄人的花园，精心装饰的居所，以及无数的奴隶似乎与其偏僻和废墟的状态格格不入。

拉米亚用其陶人的触碰削弱敌人的思想，使对方更容易受其法术影响，进而成为自己的奴隶。而那些被*指使术 geas* 诱骗之人则仅为拉米亚的个人娱乐而互相斗殴。

***自负的捕食者 Vain Predators。***为了获得更多的财富和奴隶，拉米亚会使用了一个水池或一面镜子来施展*探知 scrying* 法术并以此侦查其领地区域。它们用这种力量来监视贸易线路和附近的聚居地，或是找寻自己青睐的某些物件和生物。

拉米亚尤其喜欢寻找心灵纯粹的冒险家并引诱其堕落至邪恶，并品味破坏其美德的快感。它们利用自己的魔法引诱受害者们来到巢穴中，在以幻觉和奴隶来抓捕这些无助的敌人。拉米亚崇尚美貌与力量高于一切。任何不再受其重视的囚犯都会变为可怕盛宴中的主菜，或者直接丢到荒漠中任由其自生自灭。

只要自己又奴隶挡在前线迎战敌人，拉米亚就只会在周围周旋，尽可能用魔法来欺骗敌人。被逼进入近战的拉米亚不会长时间恋战，而是马上用爪子和匕首撕碎敌人血肉，以求迅速脱离危险。

***格拉茨特的手下 Minions of Graz'zt。***恶魔领主格拉茨特 Graz'zt 用其凡人仆从制作了拉米亚，并赋予其不朽的力量以换取强大怪物之力和忠诚的誓言。格拉茨特有时会委任拉米亚们为其护卫某些重要地点，但这些拉米亚却会在其服务过程中随心随意的四处散播其邪恶。

## 拉米亚 Lamia

*大型怪兽，混乱邪恶*

**AC**：13（天生护甲）
**HP**：97（13d10+26）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 16（+3） | 敏捷 13（+1） | 体质 15（+2） |
| 智力 14（+2） | 感知 15（+2） | 魅力 16（+3） |

**技能**：欺瞒+7，洞悉+4，隐匿+3
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12
**语言**：深渊语、通用语
**挑战等级** 4（1100 XP）

***天生施法 Innate Spellcasting。***拉米亚天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 13）。它天生可施展以下法术而不需要任何相应的材料成分。

随意：*易容术 disguise self*（任意类人形态），*高等幻影 major image*
每项 3/日：*魅惑人类 charm person*，*镜影术 mirror image*，*探知 scrying*，*暗示术 suggestion*
1/日：*指使术 geas*

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***拉米亚发动两次攻击：一次爪击，以及一次匕首攻击或醉人轻触。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*14（2d10+3）的挥砍伤害。

***匕首 Dagger。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d4+3）的穿刺伤害。

***醉人轻触 Intoxicating Touch。****近战法术攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*该目标被魔法诅咒 1 小时。直至该诅咒终止前，该目标的感知豁免及其所有属性检定都具有劣势。

# 巫妖 Lich

某些强大的法师为了能长存于世，会抛弃生命而投向不死之道成为巫妖。巫妖们不计代价地追求力量，除非牵涉自身，否则它们对生灵活物的事情漠不关心。阴险又癫狂的巫妖渴求着流失于时间长河中的佚闻学识与令人胆寒的秘密。它们常常规划以数年，数十年，甚至数百年为单位的计划来取得最大的成果，毕竟，巫妖已挣脱了死亡的阴影。

巫妖外貌为削瘦骨感的人型，枯槁的血肉紧贴骨架。眼珠早已腐烂，仅有微小的光点留在眼窝之中。它们常穿着生前的华服珠饰，而这些衣物与珠宝却早已受尽时光折磨而破败腐烂。

***不死秘法 Secrets of Undeath。***没有法师会因一时性起而成为巫妖，其过程也受到极之严谨的保密。想成为巫妖的法师必须向邪魔，邪神，或其他邪恶的存在提出交易。大多有意于此的法师会去寻找不死魔君奥喀斯 Orcus，而确实有无尽的巫妖诞生过程都是借于其手。然而，这些掌握转化之密的大能通常要求法师向其效忠，让法师的才智为其所用。

巫妖的诞生必须经过一场奥秘仪式，法师的灵魂将通过仪式囚于一方命匣中。这个过程就是让巫妖死后，其灵魂被缚于凡间而无法前往外层位面。传统的命匣是一装有首饰的小盒，不过只要物品内里空间足够用银来铭刻具有定名、约束、不朽和黑暗魔法的秘法印记，其实任何物品形式都可作为命匣。准备好命匣后，法师就会喝下一种混和毒液与祭品之血的变形药剂（祭品是一个智能生物，而其灵魂已献祭于命匣）。喝下药剂的法师将会死去，灵魂被抽入命匣，尸体则复生为巫妖。此后，该巫妖的灵魂将永远存于命匣之中，使其永生不朽。

***祭匣 Soul Sacrifices。***巫妖必须定期向命匣献祭灵魂以维持自己肉身与意识长存。这个过程需要使用法术*禁锢术 imprisonment*，且只能使用将目标身体与灵魂囚于命匣的选项。此外，巫妖还必须与命匣处在同一位面中，献祭灵魂才可生效。

巫妖的命匣同一时间只能囚禁一个生物，对命匣施展 9 环的*解除魔法 dispel magic* 可以解除囚禁效应。而一旦被命匣囚禁达 24 小时，则遭囚生物将被消化殆尽，彻底毁灭。此时，除非由神祇干涉，否则没有任何其他方式可以复生该生物。

如果巫妖没有祭食命匣，则其身躯会开始分崩离析，而且可能最终成为一只半巫妖 Demilich。

***死亡与复生 Death and Restoration。***巫妖的身躯被击溃时，其意志与心智将从毫无生气的尸体中抽离。数日后巫妖的新躯体将会以命匣中冒出的闪烁粉尘重新聚合。由于命匣遭受破坏可能会令巫妖面对永久死亡，所以巫妖常将命匣保存在隐匿且戒备森严的地点。

摧毁命匣非常困难，多半需要特殊的仪式、道具或武器。由于每个命匣都独一无二，所以寻找命匣的弱点本身也是一件冒险任务。

***孤独存在 Lonely Existence。***大部分的巫妖都离群索居，只与巢穴中的仆役与守卫有互动。但光阴悠悠，世事变幻，有时外界发生的大事件会让巫妖回想起自己曾是生灵时的过往，从而令其暂时停止追求力量，开始对现世感兴趣。

只有很少的巫妖会保留自己生前的姓名，大部分都会使用如黑手 Black Hand 或佚王 Forgotten King 之类的外号。

***魔法收藏者 Magic Collectors。***巫妖会收集法术与魔法物品。此外，为了可施展法术的全面性，巫妖常常准备好能马上派上用场的药水、卷轴、巨量的法术书、若干魔杖，甚至还有一两根法杖。毕竟当自己家被入侵时，手边随时准备好有用的东西总不会有错。

***不死本质 Undead Nature。***巫妖不需要呼吸，饮食和睡眠。

## 巫妖巢穴 A Lich's Lair

巫妖通常会占据生前喜欢的地方当据点，比如孤塔、闹鬼废墟或黑魔法研究院。也有不少巫妖会自建陵墓当作居所，并在其中填满大量的陷阱与护卫来保护自己。巫妖巢穴中的一切都反映着巢穴主人敏锐的才智与邪恶的巧思。不死生物、构装生物和受缚的恶魔都在暗处行动，随时准备出手毁灭胆敢打扰主人工作的来客。

在巢穴中的巫妖挑战等级为 22（41000 XP）。

### 巢穴动作 Lair Actions

先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），巫妖可以执行一个巢穴动作并产生下列效应其一。巫妖不能在连续的两轮里重复使用同一项巢穴动作：

- 骰一个 d8，巫妖恢复一个等于或低于骰值环阶的已消耗法术位。如果其未消耗该环阶的法术位，则不产生任何效应。
- 巫妖指定其周边 30 尺范围内它能看见的一个生物，并以一条翻腾着负能量的连线与目标相连。每当巫妖受到伤害时，该生物也须进行一次 DC 18 的体质豁免，豁免失败则当次伤害巫妖只受到一半伤害量（向下取整），目标则承担剩余伤害。该效应会持续到下一轮先攻轮到 20 时，或该目标离开巢穴为止。
- 巫妖唤起在巢穴中死亡生物的精魂。这些具现的鬼影将攻击巫妖身边 60 尺范围内一个它能看见的生物。该目标必须进行一次 DC 18 的体质豁免，豁免失败则受 52（15d6）的黯蚀伤害，豁免成功则伤害减半。这些鬼影在攻击过后便会马上溢散消失。



# 巫妖 Lich

*中型不死生物，任意邪恶阵营*

**AC**：**17（天生护甲）**
**HP**：**135（18d10+36）**
**速度**：**30 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11（+0） | 16（+3） | 16（+3） | 20（+5） | 14（+2） | 16（+3） |

**豁免**：**体质+10，智力+12，感知+9**
**技能**：**奥秘+18，历史+12，察觉+9，洞悉+9**
**伤害抗性**：**冰冷，闪电，黯蚀**
**伤害免疫**：**毒素，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍**
**状态免疫**：**魅惑，力竭，恐慌，麻痹，中毒**
**感官**：**真实视觉 120 尺，被动察觉 19**
**语言**：**通用语，外加至多五门其他语言**
**挑战等级**：**21（33000 XP）**

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。***巫妖在豁免检定失败时，它可以将结果改为成功。

***复生 Rejuvenation。***只要保有命匣，被摧毁的巫妖就可以在 1d10 日内获得一具新的躯体，恢复所有生命值，并再次活动。这具新的躯体将出现在命匣所在地 5 尺范围内。

***施法 Spellcasting。***巫妖作为 18 级施法者，其施法关键属性为智力（法术豁免 DC 20，法术攻击加值+12）。巫妖准备了以下法师法术：

戏法（随意）：*法师之手 mage hand*，*魔法伎俩 prestidigitation*，*冰冻射线 ray of frost*
1 环（4 法术位）：*侦测魔法 detect magic*，*魔法飞弹 magic missile*，*护盾术 shield*，*雷鸣波 thunderwave*
2 环（3 法术位）：*侦测思想 detect thoughts*，*隐形术 invisibility*，*马友夫强酸箭 Melf's acid arrows*，*镜影术 mirror image*
3 环（3 法术位）：*操纵死尸 animate dead*，*反制法术 counterspell*，*解除魔法 dispel magic*，*火球术 fireball*
4 环（3 法术位）：*枯萎术 blight*，*任意门 dimension door*
5 环（3 法术位）：*死云术 cloudkill*，*探知 scrying*
6 环（1 法术位）：*解离术 disintegrate*，*法术无效结界 globe of invulnerability*
7 环（1 法术位）：*死亡一指 finger of death*，*异界传送 plane shift*
8 环（1 法术位）：*支配怪物 dominate monster*，*律令震慑 power word stun*
9 环（1 法术位）：*律令死亡 power word kill*

***抵抗驱散 Turn Resistance。***巫妖抵抗驱散不死生物效应所做的豁免检定具有优势。

## 动作

***麻痹之触 Paralyzing Touch。****近战法术攻击*：命中+12，触及 5 尺，单一生物。*伤害*：10（3d6）的冷冻伤害。目标必须成功通过一次 DC 18 的体质豁免，否则将被麻痹 1 分钟。该被麻痹生物在每个其自己回合结束时可以再次进行豁免，豁免成功则该效应终止。

## 传奇动作

巫妖拥有 3 传奇动作用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。巫妖在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**戏法 Cantrip。**巫妖施展一个戏法。
**麻痹之触 Paralyzing Touch（消耗 2 动作）。**使用麻痹之触。
**恐惧凝视 Frightening Gaze（消耗 2 动作）。**巫妖凝视其周边 10 尺范围内一个它能看见的生物。该目标必须成功通过一次 DC 18 的感知豁免，否则将受恐慌 1 分钟。该受恐慌生物在每个其自己回合结束时可以再次进行该豁免，豁免成功则该效应终止。目标生物开始或中途豁免成功并因此终止该效应后，该目标生物在随后的 24 小时内免疫该巫妖的恐惧凝视。
**扰乱生命 Disrupt Life（消耗 3 动作）。**巫妖身边 20 尺范围内所有除不死生物与构装生物之外的生物，必须进行一次 DC 18 的体质豁免以对抗该魔法，豁免失败者将受到 21（6d6）的黯蚀伤害，豁免成功则伤害减半。



# 蜥蜴人 Lizardfolk

蜥蜴人是一种原始的爬行类类人生物，它们潜伏在世界的沼泽与丛林中。其狩猎小村分布在各处环境恶劣的坑洞，半沉的废墟，以及水中洞窟里茁壮成长。

***护国仇外者 Territorial Xenophobes。***蜥蜴人很少与外族进行交易买卖。它们在自己的领土里动用迷彩斥候来保护领地。发现不速之客时，部族会委派一支狩猎小队前去骚扰或驱赶非法侵入者，或是将对方误导如鳄鱼和其他危险生物的巢穴里。

蜥蜴人没有传统的道德观念，它们认为善恶完全是外来的概念。它们是真正绝对中立的生物，只是在权宜之时它们仍会实行杀戮，并不惜一切代价生存下去。

蜥蜴人很少在它们的狩猎区外游荡。任何进入其领土的生物都会作为狩猎的一部分而被跟踪、杀害进而成为食物。类人生物、野兽和怪物在蜥蜴人眼中毫无差别。而蜥蜴人也不喜欢离开自己领地边境过于遥远，以避免成为被猎杀的对象而不是狩猎者。

蜥蜴人有时会与邻居结盟。这些蜥蜴人通常会直接发现人类、矮人、半身人和精灵都值得信任并且对自己有所帮助。而这些与外界建立联系的蜥蜴人也可以迅速成为对方坚定有力的盟友。

***盛宴和牺牲 Great Feasts and Sacrifices。***杂食的蜥蜴人也有吃类人生物血肉的习性。其俘虏通常会被带回到营地中，然后被用作借口举办盛大的宴会，或是包含群舞、演说和打斗娱乐的社群仪式。这些受害者要么被部族作为食物煮食，要么被献祭给蜥蜴人之神塞缪安亚 Semuanya。

***精明手作者 Canny Crafter。***尽管蜥蜴人并不是技艺高超的工匠，但它们会用在杀戮中取得的骨头制作工具和装饰性的珠宝，还会使用死去怪物的兽皮和贝壳来制作盾牌。

***蜥蜴人领袖 Lizardfolk Leaders。***蜥蜴人以宗教的形式警卫魔法。它们由萨满领导部族，负责主持仪式并祭拜塞缪安亚。但有时蜥蜴人部族也会离开塞缪安亚，转而接触另一个强大的形象——塞斯伊奈克 Sess'inek，一个意图腐化并控制蜥蜴人的爬行类恶魔领主。

以塞斯伊奈克的形象出生的蜥蜴人会比其他的蜥蜴体型更大，并且彻底属于邪恶一方。这些蜥蜴会作为国王或皇后统治蜥蜴人部族并篡夺萨满的权威，激发其子民们不寻常的攻击行为。

***巨龙信徒 Dragon Worshiper。***蜥蜴人说龙语，而它们自认是由远古时代的巨龙所传授。在巨龙领地以内栖息的蜥蜴人部族通常会给龙献上贡品以赢得对方的青睐。而邪恶的龙类也会利用蜥蜴人来达成其邪恶目的，并将其变成袭击者和掠夺者。

## 蜥蜴人 Lizardfolk

*中型类人生物（蜥蜴人），绝对中立*

**AC**：15（天生护甲，盾牌）
**HP**：22（4d8+4）
**速度**：30 尺，游泳 30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 15（+2） | 敏捷 10（+0） | 体质 13（+1） |
| 智力 7（-2） | 感知 12（+1） | 魅力 7（-2） |

**技能**：察觉+3，隐匿+4，求生+5
**感官**：被动察觉 13
**语言**：龙语
**挑战等级**：1/2（100 XP）

***屏息 Hold Breath。***蜥蜴人可以憋气 15 分钟。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***蜥蜴人发动两次近战攻击，每次攻击必须使用不同的武器。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害。

***重棒 Heavy Club。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的钝击伤害。

***标枪 Javelin。****近战或远程武器攻击：*命中+4，触及 5 尺或射程 30/120 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害。

***刺盾 Spiked Shield。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害。

*“我每次与蜥蜴人打交道都不知道它们在想什么。它们的爬行动物眼睛总是让人捉摸不透。我给它们带去补给物。而它们却给我带来惊吓。”*

*——某商人讲起他在蜥蜴沼泽与蜥蜴人部族相遇时的经历如是说*

## 蜥蜴人萨满 Lizardfolk Shaman

*中型类人生物（蜥蜴人），绝对中立*

**AC**：**13（天生护甲）**
**HP**：**27（5d8+5）**
**速度**：**30 尺，游泳 30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 15（+2） | 敏捷 10（+0） | 体质 13（+1） |
| 智力 10（+0） | 感知 15（+2） | 魅力 8（-1） |

**技能**：**察觉+4，隐匿+4，求生+6**
**感官**：**被动察觉 14**
**语言**：**龙语**
**挑战等级**：**2（450 XP）**

***屏息 Hold Breath。***蜥蜴人可以憋气 15 分钟。

***施法 Spellcasting（仅蜥蜴人形态）。***蜥蜴人作为 5 级施法者，其施法关键属性为感知（法术豁免 DC 12，法术攻击命中+4）。蜥蜴人准备了下列德鲁伊法术：

戏法（随意）：*德鲁伊伎俩 druidcraft*，*燃火术 produce flame*，*荆棘之鞭 thorn whip*
1 环（4 法术位）：*纠缠术 entangle*，*云雾术 fog cloud*
2 环（3 法术位）：*灼热金属 heat metal*，*荆棘丛生 spike growth*
3 环（2 法术位）：*召唤动物 conjure animals*（仅爬行类），*植物滋长 plant growth*

### 动作

***多重攻击 Multiattack（仅蜥蜴人形态）。***蜥蜴人发动两次攻击：一次啃咬攻击和一次爪击攻击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害，或鳄鱼形态时 7（1d10+2）的穿刺伤害。如果蜥蜴人处于鳄鱼形态且目标是一大型或更小体型生物，则该目标被擒抱（逃脱 DC 12）。直至该擒抱效应终止前，该目标受束缚，且该蜥蜴人无法再啃咬其他目标。如果该蜥蜴人恢复其真实形态，则该擒抱效应终止。

***爪击 Claws（仅蜥蜴人形态）。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d4+2）的挥砍伤害。

***变形 Change Shape（短休或长休后充能）。***蜥蜴人以魔法化身为一只鳄鱼，并维持该形态 1 小时。它可以用一个附赠动作恢复其真实形态。变形时它将保留除体型外所有的资料。其身上着装或携带的所有装备将维持原样。蜥蜴人死亡时将恢复其真实形态。

## 蜥蜴之王 Lizard King / 蜥蜴女王 Lizard Queen

*中型类人生物（蜥蜴人），混乱邪恶*

**AC**：**15（天生护甲）**
**HP**：**78（12d8+24）**
**速度**：**30 尺，游泳 30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 17（+3） | 敏捷 12（+1） | 体质 15（+2） |
| 智力 11（+0） | 感知 11（+0） | 魅力 15（+2） |

**豁免**：**体质+4，感知+2**
**技能**：**察觉+4，隐匿+5，求生+4**
**状态免疫**：**恐慌**
**感官**：**黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14**
**语言**：**深渊语，龙语**
**挑战等级**：**4（1100 XP）**

***屏息 Hold Breath。***蜥蜴人可以憋气 15 分钟。

***串刺 Skewer。***蜥蜴人每回合有一次机会，在以三叉戟发动近战攻击且命中时使其目标受额外 10（3d6）的伤害，该蜥蜴人还将获得同等于该额外伤害量的临时生命值。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***蜥蜴人发动两次攻击：一次啃咬攻击，以及一次爪击攻击或三叉戟攻击，又或者两次都用三叉戟攻击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d6+3）的穿刺伤害。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+3）的挥砍伤害。

***三叉戟 Trident。****近战或远程武器攻击：*命中+5，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害：*6（1d6+3）的穿刺伤害，或用双手发动近战攻击时 7（1d8+3）的穿刺伤害。

# 兽化症 Lycanthropy

作为最古老最可怕的诅咒之一的兽化症，可以将最文明的类人生物变成肆虐的野兽。受诅咒的生物在其天生的类人生物的形态时表现如常。而随着时间的推移，许多兽化人会拥有其动物形态下的暗示性特征。靠近观察时，可以看到它们眼光中闪耀着不寻常的智慧，甚至会在黑暗中发出红光。

邪恶的兽化人隐藏在群众之中，在黑夜中化为动物形态（尤其是在月圆之夜）然后散布血腥与恐怖。善良的兽化人居住在其他文明生物附近，因不安而深居简出，有时还会独居在远离村庄和城镇的荒野地区。

***兽化诅咒 Curse of Lycanthropy。***一个类人生物被兽化人所伤害，或其父母为兽化人时都会遭受兽化诅咒的感染。法术*移除诅咒 remove curse* 可以移除兽化人身上的感染诅咒，但天生兽化人只能靠*祈愿术 wish* 摆脱该诅咒。

兽化人可以选择抗拒或接受身上的兽化诅咒。抗拒诅咒时，该兽化人于类人生物形态时将保留其阵营及人格。它可以如常生活，并把兽性冲动与怒气埋葬在深处。然而，月圆之夜降临时，诅咒将增强至难以抵拒，并将它转变成其野兽形态（或是结合了人与兽特质的可怕半人形态）。直到月相渐缺，其体内的兽性才得以再受控制。一些特殊情况里，如果被诅咒生物未察觉自身的状况，它有可能不记得自己变身的事，而这些记忆则时常会作为血腥的梦境困扰着这个兽化人。

一部分人不认为自己有理由抵抗这些兽化诅咒，且接受自身的存在。假以时日积累经验后，它们就可以用学会掌握其变形的能力，且可以随意使用野兽形态或半人形态。大部分拥抱自己兽性的兽化人屈服于嗜血的欲望而变得邪恶，并以此作为自己投机取巧欺凌弱小的生活本钱。

## 熊人 Werebear

熊人是可以锻炼自己怪物天性并抵抗自身暴力冲动的强大兽化人。其类人形态通常都是肌肉发达的大个子，身上覆盖着与其熊形态皮毛颜色相匹配的毛发。熊人个性独来独往，忌畏自己的兽性在月圆之夜接管自身时，周遭的无辜生物可能会因此遭殃。

熊人变身时会巨大化并亮出其天生的爪子武器。它战斗时像熊一般的凶猛，只是它在野兽形态下还是会尽量避免啃咬他人以防诅咒传递。通常情况下，熊人选择传递诅咒的目标为同伴或徒弟，并会花费足够的时间来帮助新生兽化人接受此诅咒以便控制。

作为独居生物，熊人会充当其领土的监护人，从各种生物的入侵中保护其内动植物群类。虽然大部分熊人属善良阵营，也有一些会别的兽化人一样邪恶。

**变体：非人类兽化人 Nonhuman Lycanthropes**

本栏目中提供的资料以人类为基本生物。不过你亦可以用此资料来表达一个非人类的兽化人，并允许非人类兽化人保留其一项或多项类人生物种族特质，增加其真实感。例如一名精灵狼人可以保留其“精类血统 Fey Ancestry”特质。

## 野猪人 Wereboar

野猪人脾气大且粗俗不已。它们在类人形态下体格强壮敦实，毛发则又短又硬。它们会在类人与半人形态下使用拳头，而在野兽与半人形态下，则获得一种毁灭性的攻击方式——用獠牙攻击的同时散播诅咒。野猪人恣意地感染其他生物，享受着它们的受害者越是抵抗咒诅，就变得越野蛮凶残的现实。

野猪人以小家庭团体的方式住在偏远的森林地区，建起破败的小屋或就地居住于洞穴中。它们对陌生人抱有怀疑，但有时会与兽人结盟。

## 鼠人 Wererat

鼠人是狡诈的兽化人，为人狡猾而贪婪。它们在类人形态下，性格焦躁，长着精瘦的身体、稀薄的头发和不牢靠的目光。而在类人与半人形态下偏向使用轻型武器和伏击战术，而不是一群人冲上去开打。虽然鼠人在野兽形态下能进行恶毒的啃咬，但在该形态的它们还是更偏爱隐匿潜行和跑路，而不是战斗。

鼠人的氏族通常会像小偷公会般运作，鼠人只向那些它们想要引导进氏族的生物传递诅咒。意外获得诅咒或脱离氏族掌控的鼠人会迅速被追捕并杀死。

鼠人氏族融入城市文明之中，住处多为地窖和地下陵墓。这些生物经常出没在大城市的下水道里，监测着作为其狩猎场的地下区域。鼠人身边时常跟随着老鼠和巨鼠。

## 虎人 Weretiger

虎人是凶猛的猎人和战士，且天性傲慢而一丝不苟。在类人形态下，它们长着柔韧光滑的肌肉，身高高于平均水准，而且会细心的打扮修整自己。虎人在野兽与半人形态时会巨大化，但它们尽可能在更为精炼的类人形态下战斗。它们不喜欢散播诅咒，以免因此制造出更多的竞争对手。

虎人居住在人类文明边缘的丛林中，甚至旅行至隔绝的聚居地进行贸易或狂欢。它们会独自或以小家庭团体方式进行生活和狩猎。

## 狼人 Werewolf

狼人是残暴的掠夺者。它们在类人形态下拥有敏锐的感官和火爆的脾气，还是半熟肉类的爱好者。它们在狼形态时是骇人的掠夺者，但还远远不及其半人形态时恐怖——彼时它将带着一身厚实毛皮和发达肌肉的类人身躯，外加上一颗贪婪饥饿的狼头。狼人在半人形态下可以使用武器，不过它们还是偏好用自己强打的爪子与啃咬来撕裂敌人。

大部分狼人在变过身后没多久就会逃离文明的土地。那些抗拒诅咒的个体会害怕自己仍留在亲友身边时会发生可怕的事。而那些拥抱诅咒的个体则惧怕自己的谋杀行为被发现而带来各种后果。此外，狼人在荒野中还会与狼群和恐狼结伴行动。

### 兽化人玩家角色 Player Characters as Lycanthropes

一名角色成为兽化人后，除非被兽化人的种类有特定说明，否则其将保留自己的资料。该角色获得其非类人形态时的速度、伤害免疫、特质、不涉及装备的动作项等。该角色拥有其兽化天生攻击的熟练项（比如啃咬和爪击），并造成与兽化人资料中所述一样的伤害。该角色在野兽形态下不能说话。

一个类人生物被带有兽化诅咒的攻击命中时必须成功通过一次体质豁免（DC 8 + 该兽化人的熟练加值 + 该兽化人的体质调整值）以避免受到诅咒。如果该角色主动接受诅咒，则其阵营变成该兽化人的基础阵营。DM 可以自由地决定该角色的阵营改变，直至兽化症被移除为止。

以下为适用于特定兽化人的信息。

***熊人 werebear*。**该角色力量若然未达 19 则提升至 19，以及在熊与半人形态下其 AC 获得额外的+1 加值（来自天生护甲）。其天生武器的攻击检定和伤害掷骰基于其力量属性。

***野猪人 wereboar*。**该角色力量若然未达 17 则提升至 17，以及在野猪与半人形态下其 AC 获得额外的+1 加值（来自天生护甲）。其牙撕 Tusks 攻击的攻击检定及伤害掷骰基于其力量值。而冲锋 Charge 特质的 DC 则是 8 + 角色熟练加值 + 力量调整值。

***鼠人 wererat*。**该角色敏捷若然未达 15 则提升至 15。其啃咬 Bite 攻击的攻击检定及伤害投骰基于其力量或敏捷属性中较高值。

***虎人 weretiger*。**该角色力量若然未达 17 则提升至 17。其天生武器的攻击检定及伤害掷骰基于其力量属性。猛扑 Pounce 特质的 DC 则是 8 + 角色熟练加值 + 力量调整值。

***狼人 werewolf*。**该角色力量若然未达 15 则提升至 15，且在狼和半人形态下+1 其 AC 获得额外的+1 加值（来自天生护甲）。其天生武器的攻击检定和伤害掷骰基于其力量属性。



## 熊人 Werebear

*中型类人生物（人类，变形生物），中立善良*

**AC：** 类人形态下 10，熊与半人形态下 11（天生护甲）
**HP：** 135（18d8+54）
**速度：** 30 尺（熊与半人形态下 40 尺，攀爬 30 尺）

| | | |
|---|---|---|
| 力量 19（+4） | 敏捷 10（+0） | 体质 17（+3） |
| 智力 11（+0） | 感知 12（+1） | 魅力 12（+1） |

**技能：** 察觉+7
**伤害免疫：** 非魔法攻击、非银质武器的钝击、穿刺、挥砍
**感官：** 被动察觉 17
**语言：** 通用语（不能在熊形态下说话）
**挑战等级：** 5（1800 XP）

***变形生物 Shapechanger*。**熊人可以用一个动作变形为大型的熊与类人生物半人的形态或大型的熊形态，它也可以用同样的动作便会其真实形态也即是类人生物形态。其资料除型体和 AC 外，在所有形态都不会改变。而其着装或携带的任何装备都不会随之转化。被杀死时它将恢复其真实形态。

***敏锐嗅觉 Keen Smell*。**熊人依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack*。**熊人在熊形态下发动两次爪击 Claw 攻击。在类人形态下发动两次巨斧 Great axe 攻击。在半人形态下，它可以如同熊形态或类人形态一样发动攻击。

***啃咬 Bite（仅熊与半人形态）*。***近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*15（2d10+4）的穿刺伤害。如果目标是类人生物，则目标必须成功通过一次 DC 14 的体质豁免避免，否则将受到熊人兽化诅咒。

***爪击 Claw（仅熊与半人形态）*。***近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*13（2d8+4）的挥砍伤害。

***巨斧 Great axe（仅类人与半人形态）*。***近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（1d12+4）的挥砍伤害。





## 野猪人 Wereboar

*中型类人生物（人类，变形生物），中立邪恶*

**AC**：类人形态下 10，野猪与半人形态下 11（天生护甲）
**HP**：78（12d8+24）
**速度**：30 尺（野猪形态下 40 尺）

| | | |
|---|---|---|
| **力量** 17（+3） | **敏捷** 10（+0） | **体质** 15（+2） |
| **智力** 10（+0） | **感知** 11（+0） | **魅力** 8（-1） |

**技能**：察觉+2
**伤害免疫**：非魔法攻击、非银质武器的钝击、穿刺、挥砍
**感官**：被动察觉 12
**语言**：通用语（不能在野猪形态下说话）
**挑战等级**：4（1100 XP）

***变形生物 Shapechanger。***野猪人可以用一个动作变身成野猪与类人生物半人的形态或野猪形态，或者以同样的动作变回其真实形态即类人生物形态。其资料除 AC 外各个形态均相同。其着装及携带的装备也不会随之转化。死亡时它将恢复其真实形态。

***冲锋 Charge（仅野猪与半人形态）。***如果野猪向目标直线移动至少 15 尺然后以牙撕攻击命中该目标，则目标将承受额外 7（2d6）的挥砍伤害，如果目标是生物，则其必须成功通过一次 DC 13 的力量豁免否则将应击倒地。

***顽强 Relentless（短休或长休后充能）。***野猪人受到 14 点或更低的伤害而使其生命值降至 0 时，改为其生命值降至 1。

### 动作

***多重攻击 Multiattack（仅类人与半人形态）。***野猪人发动两次攻击，其中牙撕 Tusks 攻击只能使用一次。

***巨锤 Maul（仅类人与半人形态）。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（2d6+3）的钝击伤害。

***牙撕 Tusks（仅野猪与半人形态）。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（2d6+3）的挥砍伤害。如果目标是类人生物，则其必须成功通过一次 DC 12 的体质豁免否则将承受野猪人兽化诅咒。

## 鼠人 Wererat

*中型类人生物（人类，变形生物），守序邪恶*

**AC**：12
**HP**：33（6d8+6）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| **力量** 10（+0） | **敏捷** 15（+2） | **体质** 12（+1） |
| **智力** 11（+0） | **感知** 10（+0） | **魅力** 8（-1） |

**技能**：察觉+2，隐匿+4
**伤害免疫**：非魔法攻击、非银质武器的钝击、穿刺、挥砍
**感官**：黑暗视觉 60 尺（仅鼠形态），被动察觉 12
**语言**：通用语（不能在鼠形态下说话）
**挑战等级**：2（450 XP）

***变形生物 Shapechanger。***鼠人可以用一个动作变身成老鼠与类人生物半人的形态或一只巨鼠的形态，或者以同样的动作变回其真实形态即类人生物形态。其各形态资料除体型外均相同。其着装及携带的装备也不会随之转化。死亡时它将恢复其真实形态。

***敏锐嗅觉 Keen Smell。***鼠人依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack（仅类人与半人形态）。***鼠人发动两次攻击，其中啃咬 Bite 攻击只能使用一次。

***啃咬 Bite（仅鼠与半人形态）。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d4+2）的穿刺伤害。如果目标是类人生物，则目标必须成功铜鼓偶一次 DC 11 的体质豁免否则将遭受鼠人兽化诅咒。

***短剑 Shortsword（仅类人与半人形态）。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害。

***手弩 Hand Crossbow（仅类人与半人形态）。****远程武器攻击：*命中+4，射程 30/120 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害。



## 虎人 Weretiger

*中形类人生物（人类，变形生物），绝对中立*

**AC**：12

**HP**：120（16d8+48）

**速度**：30 尺（虎形态下 40 尺）

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 17（+3） | 15（+2） | 16（+3） | 10（+0） | 13（+1） | 11（+0） |

**技能**：察觉+5，隐匿+4

**伤害免疫**：非魔法攻击、非银质武器的钝击、穿刺、挥砍

**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 15

**语言**：通用语（不能在虎形态下说话）

**挑战等级**：4（1100 XP）

***变形生物 Shapechanger。*** 虎人可以用一个动作变身成老虎与类人生物半人的形态或一只老虎，或者以同样的动作变回其真实形态即类人生物形态。其各形态资料除体型外均相同。其着装及携带的装备也不会随之转化。死亡时它将恢复其真实形态。

***敏锐嗅听觉 Keen Hearing and Smell。*** 虎人依赖听觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

***猛扑 Pounce（仅老虎或半人形态）。*** 如果虎人向目标生物直线移动至少 15 尺然后以爪抓攻击命中目标，则该目标必须成功通过一次 DC 14 的力量豁免，否则将应击倒地。如果目标处于倒地状态，则虎人可以用一个附赠动作对其发动一次啃咬攻击。

### 动作

***多重攻击 Multiattack（仅类人与半人形态）。*** 类人形态下，虎人发动两次弯刀攻击或两次长弓攻击。在半人形态下，它可以像类人形态一样进行攻击，或发动两次爪抓攻击。

***啃咬 Bite（仅老虎与半人形态）。*** *近战武器攻击：* 命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 8（1d10+3）的穿刺伤害。如果目标是类人生物，则目标必须成功通过一次 DC 13 的体质豁免否则将承受虎人兽化诅咒。

***爪击 Claw（仅虎与半人形态）。*** *近战武器攻击：* 命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 7（1d8+3）的挥砍伤害。

***弯刀 Scimitar（仅类人与半人形态）。*** *近战武器攻击：* 命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 6（1d6+3）的挥砍伤害。

***长弓 Longbow（仅类人与半人形态）。*** *远程武器攻击：* 命中+4，射程 150/600 尺，单一目标。*伤害：* 6（1d8+2）穿刺伤害。



*“黑月连队 Company of the Black Moon——曾经是忠于王国的冒险者。而现在它们如同狼群一样在森林中游荡。国王已向任何能够解除其诅咒困扰的人承诺了遗产、头衔和黄金。个人认为，这些奖励于我毫无兴趣。”*

*——精灵德鲁伊，棘杖 Thornstaff*

## 狼人 Werewolf

*中形类人生物（人类，变形生物），混乱邪恶*

**AC**：类人形态下 11，狼与半人形态下 12（天生护甲）
**HP**：58（9d8 +18）
**速度**：30 尺（狼形态下 40 尺）

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 15（+2） | 13（+1） | 14（+2） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|
| 10（+0） | 11（+0） | 10（+0） |

**技能**：察觉+4，隐匿+3
**伤害免疫**：非魔法攻击、非银制武器的钝击、穿刺、挥砍
**感官**：被动察觉 14
**语言**：通用语（不能在狼形态下说话）
**挑战等级**：3（700 XP）

***变形生物 Shapechanger***。狼人可以用一个动作变身成狼与类人生物半人的形态或狼形态，或者以同样的动作变回其真实形态即类人生物形态。其资料除 AC 外各个形态均相同。其着装及携带的装备也不会随之转化。死亡时它将恢复其真实形态。

***敏锐嗅听觉 Keen Hearing and Smell***。狼人依赖听觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack（仅类人与半人形态）***。狼人发动两次攻击：一次啃咬攻击，以及一次是爪击攻击或矛攻击。

***啃咬 Bite（仅狼与半人形态）***。*近战武器攻击*：命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：6（1d8+2）的穿刺伤害。如果目标是类人生物，则目标必须成功通过一次 DC 12 的体质豁免，否则将遭受狼人兽化诅咒。

***爪击 Claw（仅半人形态）***。*近战武器攻击*：命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：7（2d4+2）的挥砍伤害。

***矛 Spear（仅类人形态）***。*近战或远程武器攻击*：命中+4，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害*：5（1d6+2）的穿刺伤害，或使用双手做近战攻击时 6（1d8+2）的穿刺伤害。



# 火童 Magmin

满脸恶意咧嘴讥笑的火童是包裹着黑色外壳的熔岩形成的矮胖类人形体。即使没在燃烧，其身躯依然散发着篝火一样的热量，其外皮的间隙还零星的迸发出微弱的小型火苗。

***应召纵火者 Summoned Pyromaniacs。***火童是火元素精魂以魔法约束成的物理形态，是只有被召唤时才会出现在物质位面的生物。它们将所有可燃物件都看作大火灾的引子，只是其召唤者的魔法控制着它们以免将所有触及之物都焚烧殆尽。它们亲近火焰与破坏的倾向使其成为传播混乱和毁灭的理想主体。在一座城堡召唤出一群火童后，只需几分钟时间就可以将其迅速变为一堆燃烧着的空壳。

***烈焰焚毁 Fiery Destruction。***尽管火童内里的火焰非常猛烈，但其坚硬的岩浆外壳可以防止它立即点燃触及的东西。然而，火童本身就像其内部火焰一样反复无常而难以预测。此外，作为简单的元素造物，它们也无法理解自己身为原生元素给物质位面生物所造成的伤害。

火童会在为其主人提供服务时伺机前往一些极热的区域，比如森林火灾或活火山爆发的岩浆地。此外的其他时候，它们也会从指尖上释放出火苗来点燃其他物件，并以此自娱自乐。

## 火童 Magmin

*小型元素生物，混乱中立*

**AC**：14（天生护甲）
**HP**：9（2d6+2）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 7（-2） | 敏捷 15（+2） | 体质 12（+1） |
| 智力 8（-1） | 感知 11（+0） | 魅力 10（+0） |

**伤害抗性**：非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：火焰
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：火族语
**挑战等级**：1/2（100 XP）

***自爆 Death Burst。***火童死亡时，它的尸体会爆炸成一股熔岩之火，其周围 10 尺范围内的每个生物必须进行一次 DC 11 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 7（2d6）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。区域内未被着装或携带的可燃物件也会随之被点燃。

***燃火照明 Ignited Illumination。***作为一个附赠动作项，火童可以点燃或熄灭自己身上的火焰。点燃时火童将散发出 10 尺半径范围的明亮光照以及其外 10 尺的微光光照。

### 动作

***触击 Touch。****近战武器攻击*：命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：7（2d6）的火焰伤害。如果目标为一生物或一可燃物件，则目标被点燃。直至有一个生物用一个动作将其火焰扑灭前，目标生物在每个其自己的回合结束时受 3（1d6）的火焰伤害。



*“蝎尾狮喜爱人类血肉的味道。所以我每次穿越山地旅行时都会带上一些人类守卫。”*

*——矮人铜商，玛多克·乌达*
*Marthok Uldarr*

# 蝎尾狮 Manticore

刺尾狮是无可争议的怪物——它长着类似类人生物的脑袋，狮子的身躯和一对龙翼。耸立的鬃毛延展至其后背，细长的尾部末端则长满了丛状尖刺。蝎尾狮在捕食时可以射出这些危险的尖刺，刺穿尾部攻击范围内的任何猎物。

***邪恶掠食者 Evil Predations。***蝎尾狮会在广阔的地域中进行凶残的猎杀。它们通力合作以击倒那些大型凶猛的生物，并在捕杀成功后分享猎物的鲜肉。蝎尾狮发动攻击时会凌空使用尾刺扫击，并在落地后对猎物施行爪击和啃咬。在野外被敌人围攻时，蝎尾狮会扇动双翼停留在空中，并维持在其尾刺攻击范围内谨慎的攻击敌人。

蝎尾狮并不是特别聪明的生物，不过它们却可以进行交流且天生充满恶意。蝎尾狮发动攻击的过程中，会以言语诋毁敌人并故意杀死那些恳求活命的家伙。蝎尾狮在战斗中占据优势且可以直取对方性命时，会向该生物索要赠礼或是与其食物价值等同的祭品。

***怪物关系 Monstrous Relationships。***蝎尾狮通常服务于那些善待自己，并且可以为自己提供周期性提供捕杀活动的邪恶主人。一些蝎尾狮会为某支兽人部族或大地精军队提供空中支援，还有其他蝎尾狮会充当山丘巨人酋长的狩猎伙伴，或是作为人身狮巢穴的入口的警卫。

蝎尾狮与奇美拉、狮鹫、鹿鹰兽和飞龙等生物之间有着强烈的领土竞争意识。蝎尾狮们会结成人数众多的团推以便随时在狩猎时占据优势。除这些生物外，蝎尾狮还惧怕龙类并有意识的避免与其接触。

## 蝎尾狮 Manticore

*大型怪兽，混乱邪恶*

**AC**：14（天生护甲）
**HP**：68（8d10+24）
**速度**：30 尺，飞行 50 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 17（+3） | 16（+3） | 17（+3） | 7（-2） | 12（+1） | 8（-1） |

**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11
**语言**：通用语
**挑战等级**：3（700 XP）

***尾刺再生 Tail Spike Regrowth。***蝎尾狮拥有二十四根尾刺，耗用掉的尾刺在其完成一次长休后得以再生。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***蝎尾狮发动三次攻击：一次啃咬，一次爪击，一次尾刺攻击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击*：命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：7（1d8+3）的穿刺伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击*：命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：6（1d6+3）的挥砍伤害。

***尾刺 Tail Spike。****远程武器攻击*：命中+5，射程 100/200 尺，单一目标。*伤害*：7（1d8+3）的穿刺伤害。



# 美杜莎 Medusa

醉人而又致命的蛇发美杜莎其不朽的诅咒都是因其虚荣之心而致。它们现在隐居在曾经生活之处遗下的废墟里，身边环绕着那些曾经的仰慕者和英雄预备役们的石化残骸。

***不朽的光辉 Immortal Splendor。*** 渴望永葆青春美丽和万人崇拜的男男女女会向邪神祈祷，向龙祈求远古魔法，或者寻找强大的法师来实现自己的愿望。另一些人则向恶魔领主或大魔鬼献祭，以换取这一恩赐，全然不顾伴随而来的诅咒。达成这类交易的人以此获得了肉体上的美貌，恢复青春永生不死，并使所有看向自己的人崇拜不已，直至以此获得其渴望的影响和权力。然而在无数个年月更迭后，它们如同在凡人群中生活的半神为其虚荣和傲慢付出了代价，并被永远的转化为美杜莎。它们的头发变成了毒蛇的巢穴，而所有注视着美杜莎美貌的人都被石化变成了纪念其堕落的石碑。

***美杜莎巢穴 Medusa Lairs。*** 美杜莎因其怪物般外形和任性而疏远着世界。它们的居所因此而逐渐失修，直至变成到处爬满荆棘和藤蔓，到处都是杂物和秘地的阴冷废墟。进入其间的鲁莽劫掠者和冒险者通常都未发觉美杜莎的存在，直至其主动现身在它们中间。

美杜莎也会受被自己诅咒。当望向自己的倒影时，就像任何活人一样毫不犹豫的变成了石头。因此，美杜莎会破坏或移除巢穴中所有的镜子或反射表面。

## 美杜莎 Medusa

*中型怪兽，守序邪恶*

**AC**：15（天生护甲）
**HP**：127（17d8+51）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10（+0） | 15（+2） | 16（+3） | 12（+1） | 13（+1） | 15（+2） |

**技能**：欺瞒+5，洞悉+4，察觉+4，隐匿+5
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉+14
**语言**：通用语
**挑战等级**：6（2300 XP）

***石化凝视 Petrifying Gaze。*** 在美杜莎周边 30 尺内开始其回合的生物，如果它与美杜莎互相都能看见对方，且美杜莎并未处于失能状态，则该美杜莎可以迫使该生物进行一次 DC 14 的体质豁免。如果其豁免骰值低出 5 或更多，则该生物立即被石化。否则豁免失败的生物开始逐渐转变为石头并陷入束缚。受束缚生物必须在其自己的下一回合结束时再次进行该豁免。豁免成功则终止该效应。豁免失败则该生物陷入石化，直至其受法术*高等复原术 greater restoration* 或其他魔法解除该效应。

未遭受突袭的生物可以避开美杜莎的目光，以免除在其回合开始时进行的豁免。此时，该生物视为不能看见该美杜莎，直至其下一回合开始时再选择是否避开美杜莎的目光。该生物在任何时候看向美杜莎时，都必须立即进行该豁免。

如果美杜莎在明亮光照下于其身边 30 尺内看到自己的镜中倒影，则美杜莎将成为自己诅咒的目标被自己的凝视影响。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 美杜莎发动三次近战攻击（一次蛇发攻击和两次短剑攻击），或者以其长弓发动两次远程攻击。

***蛇发 Snake Hair。*** *近战武器攻击*：命中+5，触及 5 尺。单一生物。*伤害*：4（1d4+2）的穿刺伤害外加 14（4d6）的毒素伤害。

***短剑 Shortsword。*** *近战武器攻击*：命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：5（1d6+2）的穿刺伤害。

***长弓 Longbow。*** *远程武器攻击*：命中+5，射程 150/600 尺，单一目标。*伤害*：6（1d8+2）的穿刺伤害外加 7（2d6）的毒素伤害。

# 魔蝠 Mephits

魔蝠外形跟小魔鬼相似，是一种栖息在诸元素位面而又变化多端的生物。魔蝠共六种，每种都代表两种元素的混合。

魔幅们是不老不死的魔术师，它们大量聚集在各元素位面和元素混沌中，有时还会找到前往物质位面的通路，并在那里寻找自己基础元素丰富之地作为自己喜好的居所。例如，由土与火合成的熔岩魔幅喜欢在火山里筑巢，而由气和水组成的冰魔幅则偏爱冰封的地带。

***元素本质 Elemental Nature。***魔蝠不需要饮食和睡眠。



## 尘魔蝠 Dust Mephit

由土与气组成的尘魔蝠钻入地下的陵墓群中，并且深深的为那病态的死亡气息而着迷。

## 冰魔蝠 Ice Mephit

由冷气和水组成的冰魔幅淡漠而冰冷，其冷酷残忍胜过所有其他的魔幅。

## 尘魔蝠 Dust Mephit

*小型元素生物，中立邪恶*

**AC：** 12
**HP：** 17（5d6）
**速度：** 30 尺，飞行 30 尺。

| | | |
|---|---|---|
| 力量 5（-3） | 敏捷 14（+2） | 体质 10（+0） |
| 智力 9（-1） | 感知 11（+0） | 魅力 10（+0） |

**技能：** 察觉+2，隐匿+4
**伤害易伤：** 火焰
**伤害免疫：** 毒素
**状态免疫：** 中毒
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12
**语言：** 气族语，土族语
**挑战等级：** 1/2（100 XP）

***自爆 Death Burst。***魔蝠死亡时，它的尸体会爆炸成一股烟尘，其周围 5 尺范围内的所有生物必须进行一次 DC 10 的体质豁免，豁免失败者将陷入目盲 1 分钟。该目盲生物在它自己的回合结束时可以再次进行该豁免，豁免成功则终止该效应。

***天生施法 Innate Spellcasting（1/日）。***魔蝠天生可以施展*睡眠术 sleep*，且无需任何材料成分。其施法关键属性为魅力。

### 动作

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺。单一生物。*伤害：*4（1d4+2）的挥砍伤害。

***致盲吐息 Blinding Breath（充能 6）。***魔蝠呼出致盲的灰尘覆盖前方一处 15 尺的锥状区域，区域内的每个生物必须成功通过一次 DC 10 的敏捷豁免否则将陷入目盲 1 分钟。该目盲生物在其自己的回合结束时可以再次进行该豁免，豁免成功则终止该效应。

## 冰魔蝠 Ice Mephit

*小型元素生物，中立邪恶*

**AC：** 11
**HP：** 21（6d6）
**速度：** 30 尺，飞行 30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 7（-2） | 敏捷 13（+1） | 体质 10（+0） |
| 智力 9（-1） | 感知 11（+0） | 魅力 12（+1） |

**技能：** 察觉+2，隐匿+3
**伤害易伤：** 钝击，火焰
**伤害免疫：** 冰冻，毒素
**状态免疫：** 中毒
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12
**语言：** 气族语，水族语
**挑战等级：** 1/2（100 XP）

***自爆 Death Burst。***魔蝠死亡时，它的尸体会爆炸成一片锐利的碎冰，其周围 5 尺范围内的所有生物必须进行一次 DC 10 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 4（1d8）的挥砍伤害，豁免成功则伤害减半

***拟形 False Appearance。***魔蝠静止不动时和普通的冰锥几乎一模一样。

***天生施法 Innate Spellcasting（1/日）。***魔蝠天生可以施展*云雾术 fog cloud* 且无需任何材料成分。其施法关键属性为魅力。

### 动作

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺。单一生物。*伤害：*3（1d4+1）的挥砍伤害外加 2（1d4）的冷冻伤害。

***冰冻吐息 Frost Breath（充能 6）。***魔蝠呼出冰冷的空气覆盖前方一处 15 尺的锥状区域。区域内的每个生物必须成功通过一次 DC 10 的敏捷豁免否则将受到 5（2d4）的冷冻伤害，豁免成功则伤害减半。



## 熔岩魔蝠 Magma Mephit

由土与火组成的熔岩魔幅会发出一种暗红色的光芒，并且会释放出一滴滴熔融的岩浆。它们尝试理解别人的话语和行为时总是慢半拍。

## 泥魔蝠 Mud Mephit

由土和水组成的泥魔幅缓慢而矫情。它们会向所有愿意倾听的人不断抱怨，并不断地乞求关注和爱护。

## 熔岩魔蝠 Magma Mephit

*小型元素生物，中立邪恶*

**AC**：11
**HP**：22（5d6+5）
**速度**：30 尺，飞行 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 8（-1） | 12（+1） | 12（+1） | 7（-2） | 10（+0） | 10（+0） |

**技能**：隐匿+3
**伤害易伤**：冷冻
**伤害免疫**：火焰，毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：火族语，土族语
**挑战等级**：1/2（100 XP）

***自爆 Death Burst***。魔幅死亡时，它的尸体会爆炸成一股岩浆，其周围 5 尺范围内的所有生物必须进行一次 DC 11 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 7（2d6）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

***拟形 False Appearance***。魔蝠静止不动时和一堆普通的熔岩几乎一模一样。

***天生施法 Innate Spellcasting（1/日）***。魔蝠天生可以施展*灼热金属 heat metal* 且无需任何材料成分。其施法关键属性为魅力。

### 动作

***爪击 Claws***。*近战武器攻击*：命中+3，触及 5 尺。单一生物。*伤害*：3（1d4+1）的挥砍伤害外加 2（1d4）的火焰伤害。

***火焰吐息 Fire Breath（充能 6）***。魔蝠呼出的火焰覆盖前方一处 15 尺的锥状区域。区域内的每个生物必须进行一次 DC 11 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 7（2d6）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

## 泥魔蝠 Mud Mephit

*小型元素生物，中立邪恶*

**AC**：11
**HP**：27（6d6+6）
**速度**：20 尺，飞行 20 尺，游泳 20 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 8（-1） | 12（+1） | 12（+0） | 9（-1） | 11（+0） | 7（-2） |

**技能**：隐匿+3
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：土族语，水族语
**挑战等级**：1/4（50 XP）

***自爆 Death Burst***。魔幅死亡时，它的尸体会爆炸成一团粘稠的泥泞，其周围 5 尺范围内的所有生物都必须成功通过一次 DC 11 的敏捷豁免否则被束缚，直至该生物自己的下一回合结束时终止。

***拟形 False Appearance***。魔蝠静止不动时和一堆普通的泥巴几乎一模一样。

### 动作

***爪击 Claws***。*近战武器攻击*：命中+3，触及 5 尺。单一生物。*伤害*：4（1d6+1）的钝击伤害。

***泥泞吐息 Mud Breath（充能 6）***。魔蝠向周边 5 尺范围内的一个生物喷出泥巴。如果目标生物为中型或更小体型，则其必须成功通过一次 DC 11 的敏捷豁免，否则被束缚 1 分钟。该生物可以在其自己每回合结束时再次进行该豁免，豁免成功则终止该效应。

## 烟魔蝠 Smoke Mephit

由气与火组成的烟魔蝠是一种粗野懒惰的生物。它们很少说真话，而且还喜欢嘲笑和误导其他生物。

## 蒸汽魔蝠 Steam Mephit

由水和火组成的蒸汽魔幅不管走到哪里都会留下热水的痕迹，并嘶嘶发出蒸汽。它们专横而敏感，并自封为所有魔幅的领主。



### 变体：召唤魔蝠 Mephit Summoning

一些魔幅拥有一个可以召唤其他魔幅的动作选项。

***召唤魔幅 Summon Mephits（1/日）。***魔幅有 25%的成功率召唤 1d4 只与自己同类的魔幅。被召唤的魔幅将出现在其召唤者 60 尺内的一处未被占领的空间位置中。它们将作为召唤者的盟友行动且不能召唤其他的魔幅。这些魔幅持续存在 1 分钟，或直至其本身或者其召唤者死亡。其召唤者也可以用一个动作将其解散。

## 烟魔蝠 Smoke Mephit

*小型元素生物，中立邪恶*

**AC**：12
**HP**：22（5d6+5）
**速度** 30 尺，飞行 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 8（-1） | 12（+1） | 12（+1） | 9（-1） | 11（+0） | 7（-2） |

**技能**：察觉+2，隐匿+4
**伤害免疫**：火焰，毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12
**语言**：气族语，火族语
**挑战等级**：1/4（50 XP）

***自爆 Death Burst。***魔幅死亡时，它的尸体会爆炸成一股烟云并覆盖以其自身为中心一处 5 尺半径的球状区域，并令该区域处于重度遮蔽状态。烟云持续存在 1 分钟，或直至一阵风将其吹散。

***天生施法 Innate Spellcasting（1/日）。***魔蝠天生可施展*舞光术 dancing light* 且无需任何材料成分。其施法关键属性为魅力。

### 动作

***爪击 Claws。****近战武器攻击*：命中+3，触及 5 尺。单一生物。*伤害*：4（1d4+2）的挥砍伤害。

***灰烬吐息 Cinder Breath（充能 6）。***魔蝠呼出的闷燃余烬覆盖前方一处 15 尺的锥状区域。区域内的每个生物必须成功通过一次 DC 10 的敏捷豁免否则将陷入目盲直至该魔幅的下一回合结束时终止。

## 蒸汽魔蝠 Steam Mephit

*小型元素生物，中立邪恶*

**AC**：10
**HP**：21（6d6）
**速度**：30 尺，飞行 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 5（-3） | 11（+0） | 10（+0） | 11（-0） | 10（+0） | 12（+1） |

**伤害免疫**：火焰，毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：水族语，火族语
**挑战等级**：1/4（50 XP）

***自爆 Death Burst。***魔幅死亡时，它的尸体会爆炸成一团蒸汽云，其周围 5 尺范围内的所有生物必须成功通过一次 DC 10 的敏捷豁免否则将受到 4（1d8）的火焰伤害。

***天生施法 Innate Spellcasting（1/日）。***魔蝠天生可以施展*朦胧术 blur* 且无需任何材料成分。其施法关键属性为魅力。

### 动作

***爪击 Claws。****近战武器攻击*：命中+2，触及 5 尺。单一生物。*伤害*：2（1d4）的挥砍伤害外加 2（1d4）的火焰伤害。

***蒸汽吐息 Steam Breath（充能 6）。***魔蝠呼出的滚烫蒸汽覆盖前方一处 15 尺的锥状区域。区域内的每个生物必须进行一次 DC 10 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 4（1d8）的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。



# 人鱼 Merfolk

用贝壳来装饰身上的皮肤和鳞片的人鱼，是由人类的上半身和鱼的下半结合成的水生类人生物。

如同地表的人类各民族一样，人鱼的部族和王国散布在世界各处，其各民族的肤色、文化和外观也都不尽相同。除一些偶然机会外，陆地上的民族和人鱼族鲜有交集，只有那些星眼的水手在传颂他们在偏远海岛的浅滩上与这些生物发生的浪漫故事。

生活在海浪之下的人鱼族缺乏材料且欠缺理由去铸造武器，撰写书籍来保存学识，或塑造石头来建造建筑和城市。因此，它们大多以小规模的采猎部族生活在一起，每个部族都有着独特的价值观和信条。各部族只会偶尔在一名领导者的统领下才会团结起来，一起面对共同的威胁或前去达成征服任务。这样的统一可能会开启一个延续百年历史的海底王国。

***人鱼聚居地 Merfolk Settlements。***人鱼们的聚居地建造于巨大的海底洞窟，珊瑚礁迷宫，沉没城市的废墟，或是直接从海底岩石凿刻成建筑。它们生活所在浅水区里，阳光可以透过水面照射进来以让其跟进时间的流逝。人鱼在其聚居地附近的珊瑚礁和沟渠中收获珊瑚，并在海床上耕作，如同陆地农民游牧羊群一样牧养鱼群。只有很少的个体会冒险进入最黑暗的海洋深处。在那样的深水域和其海底洞穴中活动时，人鱼们会依赖生物发光的植物和动物（如水母）进行照明，它们缓慢而有节奏的动作让其聚居地洋溢着一种超凡脱俗的美感。

人鱼会使用从沉船、海滩和海底生物中打捞出的任何材料来制矛，并以此保护其自己的社区。

## 人鱼 Merfolk

*中型类人生物（人鱼），绝对中立*

---

**AC**：11

**HP**：11（2d8+2）

**速度**：10 尺，游泳 40 尺

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10（+0） | 13（+1） | 12（+1） | 11（+0） | 11（+0） | 12（+1） |

---

**技能**：察觉+2

**感官**：被动察觉 12

**语言**：水族语，通用语

**挑战等级**：1/8（25 XP）

---

***水陆两栖 Amphibious。***人鱼可以在空气中或水里呼吸。

### 动作

***矛 Spear。****近战或远程攻击：*命中+2，触及 5 尺，单一目标，*伤害：*3（1d6）的穿刺伤害，或用双手发动近战攻击时 4（1d8）的穿刺伤害。

# 迈罗人鱼 Merrow

迈罗人鱼经常在沿岸水域出没，并沿途掠夺所见到的渔民、人鱼和任何它们能吃得下的生物。这些粗心大意的牺牲者或被活剥生吞，或被强行掳走带回这些野蛮怪物的水下石窟里充当食料。

***被转化的人鱼 Transformed Merfolk。*** 很久以前，某个人鱼部族在海底发现了一尊狄摩高根 Demogorgon 的神像。发现者虽然不清楚神像的来历，但还是把它送到了人鱼国王的手中。然而每个接触过神像的人，包括人鱼国王本身都随之陷入了痛苦的疯狂。发疯的国王下令举行一场献祭仪式以打开一扇通往无底深渊的异界通道。然后献祭人鱼的大屠杀便染红了大海，而仪式最终也得以完成。人鱼国王带着幸存的人鱼穿过水底的传送门，而门的另一边正是狄摩高根占领的深渊层级。鱼人们留在那里艰苦的生活了几个世代，直到无尽深渊将它们完全扭曲，转化成野蛮粗实的邪恶怪物，即诞生出今日的迈罗人鱼。

***沿海恶霸 Coastal Bullies。*** 恶魔主君经常寻找机会将迈罗人鱼们遣回物质位面的大海让它们肆意破坏。霸道的迈罗人鱼也会抓紧机会，肆意袭击那些比自己弱小的生物。

迈罗人鱼居住的海底洞穴放满了从其他生物或者海底沉船里搜刮的宝藏和纪念品。它们会把各种腐烂的尸体用海藻绑起来立在洞穴周围，以此标示自己的领土范围。

## 迈罗人鱼 Merrow

*大型怪兽，混乱邪恶*

**AC：** 13（天生护甲）
**HP：** 45（6d10+12）
**速度：** 10 尺，游泳 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 10（+0） | 体质 15（+2） |
| 智力 8（-1） | 感知 10（+0） | 魅力 9（-1） |

**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言：** 深渊语，水族语
**挑战等级：** 2（450 XP）

***水陆两栖 Amphibioue。*** 迈罗人鱼可在水里和空气中呼吸。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 迈罗人鱼发动两次攻击：一次啃咬，以及一次爪击或鱼叉攻击。

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 8（1d8+4）的穿刺伤害。

***爪击 Claws。*** *近战武器攻击：* 命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 9（2d4+4）的挥砍伤害。

***鱼叉 Harpoon。*** *近战或远程武器攻击：* 命中+6，触及 5 尺，或射程 20~60 尺，单一目标。*伤害：* 11（2d6+4）的穿刺伤害。如果目标为巨型或更小体型生物，则目标必须进行力量检定并与迈罗人鱼的力量检定对抗，对抗失败者将被迈罗人鱼向其所在方向拉近 20 尺。





## 拟身怪 Mimic

*中型怪兽（变形生物），绝对中立*

AC：12（天生护甲）
HP：58（9d8+18）
速度：15 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 17（+3） | 12（+1） | 15（+2） | 5（-3） | 13（+1） | 8（-1） |

技能：隐匿+5
伤害免疫：强酸
状态免疫：倒地
感知：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11
语言：—
挑战等级：2（450 XP）

***变形生物 Shapechanger。***拟身怪可以用其动作变形为一个物件或变回其不定形的真实形态。拟身怪在任一形态下的资料不变。拟身怪着装或携带的所有装备也不会随它一起变形。拟身怪死后将恢复其真实形态。

***黏着 Adhesive（仅物件形态）。***拟身怪可以黏住任何触碰到它的东西。体型为大型或更小体型的生物被拟身怪黏着时视为被其擒抱（逃脱 DC 13）。其为逃脱擒抱而进行的属性检定具有劣势。

***拟形 False Appearance（仅物件形态）。***拟身怪静止不动时与普通的物件几乎一模一样。

***擒抱者 Grappler。***拟身怪对被其擒抱的生物发动攻击检定时具有优势。

### 动作

***伪足 Pseudopod。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（1d8+3）的钝击伤害。若拟身怪处于物件形态，则该目标受其黏着特质影响。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（1d8+3）的穿刺伤害外加 4（1d8）的强酸伤害。

# 拟身怪 Mimic

*“有时候宝箱就是宝箱，但别那么肯定。”*

*——X 地下城求生奥妙第 3 条*

拟身怪是一种可以变化成无生命物件引诱猎物的变形猎食者。在地下城里，这些狡猾的猎食者会变成门或箱子的形状，而种形态确实能够吸引来源源不绝的猎物。

***主动猎食者 Initiative Predators。***拟身怪可以改变自己的外表来模仿木头、石头或其他材料的质感。经过长远的进化后，拟身怪能够变化成其他生物最可能靠近并与之互动的物件，然后伸展出伪足，攻击那些错误的进入其狩猎范围，却完全没意识到它们存在的猎物。

拟身怪变换形体时，会分泌黏液以协助捕获猎物或者夺取武器。但在其恢复原始的不定形形态时便会回收这些黏液。拟身怪用来移动的身体部分也会吸收这种黏液。

***狡诈猎手 Cunning Hunter。***尽管拟身怪偶尔会和其他生物共享猎食场所，但它们总是独自生活和捕食。虽然大多数拟身怪的智力只足以用于猎食，但偶尔还是会有一些特别狡诈的拟身怪进化出用通用语或者地底通用语进行简单交流的能力。这样的拟身怪有时会用通过其领地的安全通路等有用的消息来换取食物。

# 夺心魔 Mind Flayer

夺心魔也被称为灵吸怪 illithids，在无数世界里都是智能生物的祸害。它们是灵能暴君、奴隶贩子和跨维度的航行者，是阴险的大师，会为了其自己的扭曲目的而收割一整个种族。其章鱼状的脑袋蜿蜒出四只蛇形触须，一旦有智能生物走近，触须便在饥饿的期待中弯曲扭动。

在过去的无数年里，灵吸怪控制着横跨多个世界的大帝国。它们征服并扭曲期间类人奴隶的整个种族，其中包括有吉斯扬基和吉斯泽莱，还有石盲蛮族和寇涛鱼人。在集体意识的共同影响下，灵犀怪孵化出的密谋和它们的头脑中想出的事情一样深远而邪恶。

而自从其帝国的衰落以后，灵吸怪们就来到了物质位面并集体生活在期间的幽暗地域中。

***灵能指挥官 Psionic Commanders。***夺心魔拥有的灵能力量可以让其控制诸多生物，比如战蜥人、石盲蛮族、泽地熊人和食人魔。灵吸怪喜欢以心灵感应进行交流，并通过心灵感应向其奴隶发号施令。

当遇到强烈抵抗时，灵吸怪们会避免直接进行战斗，而是控制受其控制者进行攻击。这些受控者就像灵吸怪思维的身体延伸，挡在敌人与其主人之间，为其主人牺牲生命而使灵吸怪们得以全身而退。

***母巢思维 Hive Mind Colonies。***落单的夺心魔可能是某些游荡者或被放逐者。而大多数的灵吸怪所在的夺心魔群体都从属献身于同一个主脑 elder brain——即一只在城市社区中心，安置于一个咸水池中的巨大大脑状存在。主脑从池中以心灵感应将其欲求传递给周边 5 里范围内的夺心魔，而其可以同时与多个歌厅进行心理交流。

***渴求心智 Hunger of the Mind。***灵吸怪以类人生物的大脑维生。这些脑组织为其提供生存必须的酵素、激素和精神能量。摄取了足够脑质的灵吸怪其健康表现为覆盖在其淡紫色皮肤上的一层薄薄的粘液。

灵吸怪吞噬一个类人生物大脑后，同时还可以愉悦的连带吸收其记忆、个性和内心的恐惧。夺心魔有时收割大脑后并不会立即将其吞噬，而是用其作为其异域实验的对象，或是将其转化为一只噬脑怪。

**灵吸文 Qualith**

灵吸怪在极少数情况下也会需要书写一些东西，此时它们就会使用到灵吸文。这种触觉书写系统（类似于盲文）可以由灵吸怪的触须读取。其书写由四行文字组成，因结构独特非灵吸怪生物必须借助魔法手段来辨别其意义。虽然灵吸文可以用来保存记录，但灵吸怪们更多的时候是用其在门道或其他表面上书写警告或指示。





## 夺心魔 Mind Flayer

*中型异怪，守序邪恶*

**AC**：15（胸甲）
**HP**：71（13d8+13）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11（+0） | 12（+1） | 12（+1） | 19（+4） | 17（+3） | 17（+3） |

**豁免**：智力+7，感知+6，魅力+6
**技能**：奥秘+7，欺瞒+6，洞悉+6，察觉+6，游说+6，隐匿+4
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 16
**语言**：深潜语，地底通用语，心灵感应 120 尺
**挑战等级**：7（2900 XP）

***魔法抗性 Magic Resistance。***夺心魔抵抗法术和其他魔法效应所作的豁免检定具有优势。

***天生施法 Innate Spellcasting（灵能 Psionics）。***夺心魔天生施法的关键属性为智力（法术豁免 DC 15）。夺心魔天生可施展下列法术而不需要任何相应的法术成分：

随意：*侦测思想*，*浮空术*
每项 1/日：*支配怪物*，*异界传送*（仅自身）

### 动作

***触须 Tentacles。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*15（2d10+4）的心灵伤害。如果目标为中型或更小体型生物，则目标被擒抱（逃脱 DC 15）且必须成功通过一次 DC 15 的智力豁免否则在被擒抱的同时被震慑直至该擒抱效应终止。

***采脑 Extract Brain。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一被夺心魔擒抱且陷入失能的类人生物。*伤害：*目标受 55（10d10）的穿刺伤害。如果该伤害使目标的生命值降至 0，则夺心魔抽出并吃掉目标的大脑并以此杀死目标。

***心灵震爆 Mind Blast（充能 5~6）。***夺心魔以魔法发射出心灵能量并覆盖一处 60 尺的锥状区域。区域内每个生物必须进行一次 DC 15 的智力豁免，豁免失败者将受 22（4d8+4）的心灵伤害并被震慑 1 分钟。被震慑生物可以在每次其自己的回合结束时再次进行该豁免，豁免成功则终止自己身上的该效应。

### 变体：夺心魔奥术师 Mind Flayer Arcanist

少数的夺心魔会使用奥术作为其灵能力量的补充或辅助。然而，这样的个体却会被其夺心魔同类视为异类并遭到疏远。夺心魔奥术师的挑战等级为 8（3900 XP）并获得下列特质。

***施法 Spellcasting。***夺心魔作为 10 级施法者，其施法关键属性为智力（豁免 DC 15，法术攻击命中+7）。夺心魔准备了以下法师法术：

戏法（随意）：*剑刃防护 blade ward*，*舞光术 dancing lights*，*法师之手 mage hand*，*电爪 shocking grasp*
1 环（法术位 4）：*侦测魔法 detect magic*，*易容术 disguise self*，*护盾术 shield*，*睡眠术 sleep*
2 环（法术位 3）：*朦胧术 blur*，*隐形术 invisibility*，*衰弱射线 ray of enfeeblement*
3 环（法术位 3）：*鹰眼术 clairvoyance*，*闪电束 lightning bolt*，*短讯术 sending*
4 环（法术位 3）：*困惑术 confusion*，*幻景 hallucinatory terrain*
5 环（法术位 2）：*心灵遥控 telekinesis*，*力场墙 wall of force*

# 牛头人 Minotaur

牛头人的咆哮是让大多数文明生物胆战心惊的蛮荒战吼。牛头人诞生自凡人国度的恶魔仪式，是野蛮的征服者和行猎的食肉兽。它们通常长着棕色或黑色的皮毛，沾染着敌人的鲜血，散发出死亡的恶臭。

***狂野兽心 The Beast Within。***大多数牛头人是孤独的食肉生物，它们徘徊在深邃的地下城，扭曲的洞窟，远古丛林，以及荒凉废墟里那些犹如迷宫般的街巷之中。而牛头人总能找到靠近猎物的办法。

鲜血的气味，断裂的骨肉，都可能激起牛头人的屠戮冲动，压过其一切理性和思绪。它们在热血狂怒中冲杀一切阻碍，像攻城槌一样横冲直撞，不死不休。

牛头人在迷宫里伏击过路者，此外都很少在意战略战术。它们总是独来独往，不在意阶级权贵，且众所周知的野性难驯，更别提说要让其受控制。

***角魔之王邪教 Cults of Horned King。***牛头人是抗拒传统、回归原始的类人生物经过邪教仪式转化后的黑暗后裔。转化仪式包括“头戴动物象征的面具步入迷宫”，而这经常被旁观者误以为是某种德鲁伊或图腾教派的祭典仪式。

邪教徒们在迷宫里狩猎，杀戮，并生食野兽，解放自己最原始的欲望冲动。不过，牺牲的对象最终会从野兽转为类人生物——有时会是某个偷取秘密后试图脱教的教徒。迷宫将成为血腥的屠宰场，呼应着教徒们的狂野凶蛮。

除其最高领袖为巴菲门特 Baphomet 外，人们对此神秘邪教所知极少。而这位被称为角魔之王的恶魔领主所在深渊层级也是一所巨大的迷宫。其追随者们有些是力量和权力的狂热追寻者，另一些则力求打破权威枷锁，解放生命自由——乃至于像巴菲门特一样解除人性，回应自己的野性，将身心转化成牛头人。

尽管牛头人最初是由角魔之王创造，但它们通过彼此繁衍，已经将自己从巴菲门特的野蛮子裔提升为世上一支独立的种族。



## 牛头人 Minotaur

*大型怪兽，混乱邪恶*

**AC：** 14（天生护甲）
**HP：** 76（9d10+27）
**速度：** 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 11（+0） | 体质 16（+3） |
| 智力 6（-2） | 感知 16（+3） | 魅力 9（-1） |

**技能：** 察觉+7
**感官：** 黑暗视觉 60 英尺，被动察觉 17
**语言：** 深渊语
**挑战等级：** 3（700 XP）

***冲锋 Charge。***如果牛头人先目标直线移动至少 10 尺，然后在同一回合里以顶撞攻击命中该目标，则该目标将额外受 9（2d8）的穿刺伤害。若目标是生物，则该目标必须通过一次 DC 14 的力量豁免否则将被撞开至多 10 尺并应击倒地。

***迷宫追忆 Labyrinthin Recall。***牛头人可以完整的回忆起曾经走过的任何路径。

***鲁莽 Reckless。***牛头人从其自己回合开始起，直到它的下一回合开始前，其所有近战武器攻击的攻击检定均具有优势，所有对其发动的攻击其攻击检定也同样具有优势。

### 动作

***巨斧 Greataxe。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*17（2d12+4）的挥砍伤害。

***顶撞 Gore。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*13（2d8+4）的穿刺伤害。

# 魔冢 Modron

依附遵循一种类阶级制度的魔冢是绝对守序的存在。它们栖息在机械境位面上，充当其永恒旋转齿轮中一个完美有序的发条零件。

***绝对的律法与秩序 Absolute Law and Order。***在其领袖奇点 Primus 的领导下，魔冢们以超越凡人理解的方式为多元宇宙增进秩序。它们的思想在一个阶级金字塔中形成，而每个人在其中都要接受其上一级的命令，再委派给下属。每个魔冢完全服从命令而没有道德或自我，以达成最高的效率。

除履行自己职责外，魔冢没有任何超越自我的意识。它们是一个以等级划分的统一集体，而它们也总是以集体的方式称呼自己。在魔冢看来从来都没有“我”而只有“我们”。

***绝对的阶级 Absolute Hierarchy。***魔冢只与跟自己平级或直属的上级或下级进行交流。越级交流的魔冢会觉得过于复杂，或是过于简单而无法理解。

***齿轮大机器 Cogs of the Great Machine。***魔冢被毁灭时，其残骸即会被分解。从下级提升时，它们会转化为一道闪光，然后再获得新阶级的物理形态。得到晋升的魔冢其原位置也会以同样的方式又其某个下属取代，以此类推一直到达阶级的最低阶。而奇点则会为这里创作出一个全新的魔冢，并让这个冒着蒸汽的单元冢离开魔冢大教堂 Great Modron Cathedral 加入到机械境中。

***魔冢长征 The Great Modron March。***当机械境的齿轮每隔 289 年完成十七次后，奇点就会向诸外层位面发出一支大部队的魔冢，而其表面名义只是执行侦察巡逻任务。大行军漫长而危险，而最后只有一小部分的魔冢能够返回到机械境中。

## 单元冢 Monodrone

一个单元冢一次可以执行一项简单的任务，且可以传递一个至多四十八个单词的信息。

## 二元冢 Duodrone

块状的二元冢可以监控单元冢的任务，并且可以同时执行两项任务。

## 三元冢 Tridrone

三元冢的形状像一个倒金字塔。它们在战斗中统领着更低阶的魔冢。

## 四元冢 Quadrone

四元冢作为精明的战士，担任军队的炮兵和战地长官。

## 五元冢 Pentadrone

五元冢监督着机械境的工人群众，并随时对新形势作出反应。



**变体：魔冢游荡者 Rogue Modrons**

魔冢有时会变得残缺，有时是因自然老化，有时则是因为暴露在混乱力量之中。魔冢游荡者因为无法按奇点的意愿和指使行动而违反律法，违背命令甚至诉诸暴力。直至其他魔冢也开始猎杀这些游荡者。

魔冢游荡者失去公理之念特质，且属于守序中立之外的其他阵营。此外，它的其他资料与同阶的普通魔冢一样。

## 单元冢 Monodrone

*中型构装生物，守序中立*

**AC**：**15（天生护甲）**
**HP**：**5（1d8+1）**
**速度**：**30 尺，飞行 30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 10（+0） | 敏捷 13（+1） | 体质 12（+1） |
| 智力 4（-3） | 感知 10（+0） | 魅力 5（-3） |

**感官**：**真实视觉 120 尺，被动察觉 10**
**语言**：**魔冢语**
**挑战等级**：**1/8（25 XP）**

***公理之念 Axiomatic Mind。***单元冢不会被迫去做违反其天性或其原有指令的行为。

***解体 Disintegration。***单元冢死亡时，它的身体会瓦解为尘埃，留下它的武器和其他携带的东西。

### 动作

***匕首 Dagger。****近战武器攻击*：命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：3（1d4+1）的穿刺伤害。

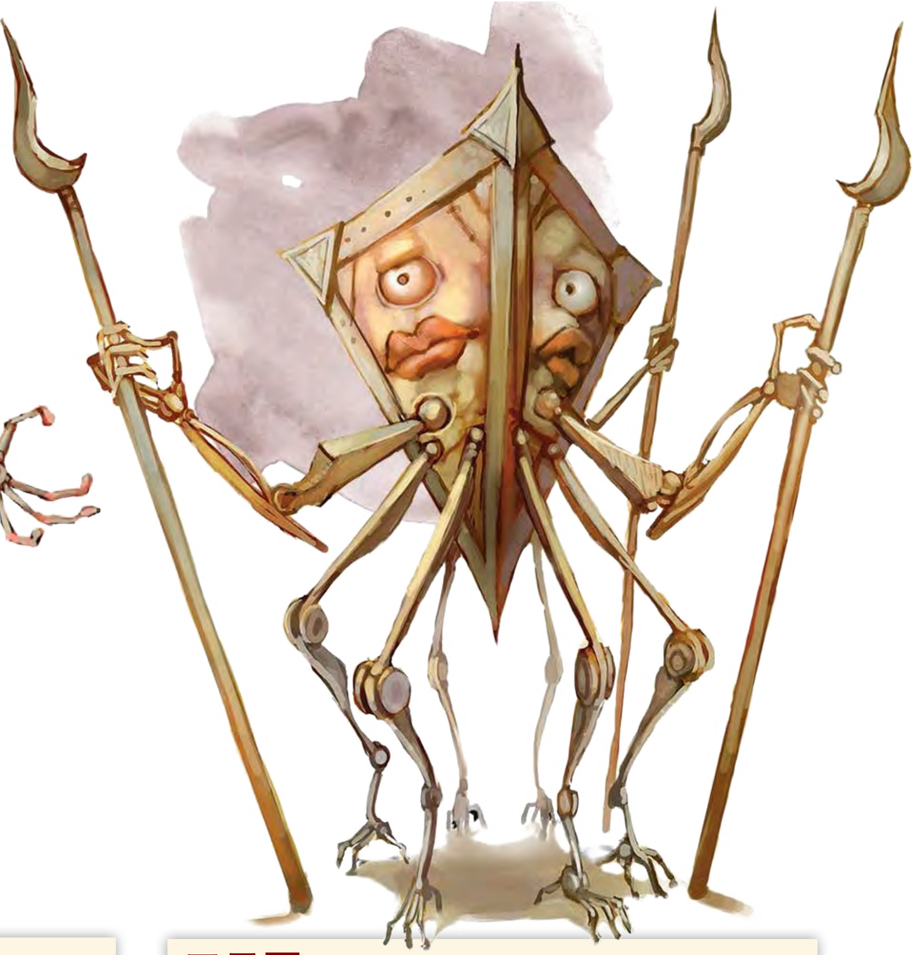
***标枪 Jacelin。****近战或远程武器攻击*：命中+2，触及 5 尺或射程 30/120 尺，单一目标。*伤害*：3（1d6）的穿刺伤害。

*“每过 289 年，整个多元宇宙都会疯一次。就像钟表装置一样。”*

*——岩侏儒冒险者，昆特·风啸*

*Kwint Stormbellow*





## 二元冢 Duodrone

*中型构装生物，守序中立*

**AC**：**15（天生护甲）**
**HP**：**11（2d8+2）**
**速度**：**30 尺。**

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11（+0） | 13（+1） | 12（+1） | 6（-2） | 10（+0） | 7（-2） |

**感官**：**真实视觉 120 尺，被动察觉 10**
**语言**：**魔冢语**
**挑战等级**：**1/4（50 XP）**

***公理之念 Axiomatic Mind。***二元冢不会被迫去做违反其天性或其原有指令的行为。

***解体 Disintegration。***二元冢死亡时，它的身体会瓦解为尘埃，留下它的武器和其他携带的东西。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***二元冢发动两次拳击攻击或两次标枪攻击。

***拳击 Fist。****近战武器攻击*：命中+2，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：2（1d4）的钝击伤害。

***标枪 Jacelin。****近战或远程武器攻击*：命中+3，触及 5 尺或射程 30/120 尺，单一目标。*伤害*：4（1d6+1）的穿刺伤害。

## 三元冢 Tridrone

*中型构装生物，守序中立*

**AC15（天生护甲）**
**HP16（3d8+3）**
**速度**：**30 尺。**

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 12（+1） | 13（+1） | 12（+1） | 9（-1） | 10（+0） | 9（-1） |

**感官**：**真实视觉 120 尺，被动察觉 10**
**语言**：**魔冢语**
**挑战等级**：**1/2（100 XP）**

***公理之念 Axiomatic Mind。***三元冢不会被迫去做违反其天性或其原有指令的行为。

***解体 Disintegration。***三元冢死亡时，它的身体会瓦解为尘埃，留下它的武器和其他携带的东西。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***三元冢发动三次拳击攻击或三次标枪攻击。

***拳击 Fist。****近战武器攻击*：命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：3（1d4+1）的钝击伤害。

***标枪 Jacelin。****近战或远程武器攻击*：命中+3，触及 5 尺或射程 30/120 尺，单一目标。*伤害*：4（1d6+1）的穿刺伤害。





## 四元冢 Quadrone

*中型构装生物，守序中立*

**AC**：16（天生护甲）
**HP**：22（4d8+4）
**速度**：30 尺，飞行 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 12（+1） | 14（+2） | 12（+1） | 10（+0） | 10（+0） | 11（+0） |

**技能**：察觉+2
**感官**：真实视觉 120 尺，被动察觉 12
**语言**：魔冢语
**挑战等级**：1（200 XP）

***公理之念 Axiomatic Mind***。四元冢不会被迫去做违反其天性或其原有指令的行为。

***解体 Disintegration***。四元冢死亡时，它的身体会瓦解为尘埃，留下它的武器和其他携带的东西。

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。四元冢发动两次拳击攻击或四次短弓攻击。

***拳击 Fist***。*近战武器攻击*：命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：3（1d4+1）的钝击伤害。

***短弓 Shortbow***。*远程武器攻击*：命中+4，射程 80/320 尺，单一目标。*伤害*：5（1d6+2）的穿刺伤害。

## 五元冢 Pentadrone

*大型构装生物，守序中立*

**AC16**（天生护甲）
**HP32**（5d10+5）
**速度**：40 尺。

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 15（+2） | 14（+2） | 12（+1） | 10（+0） | 10（+0） | 13（+1） |

**技能**：察觉+4
**感官**：真实视觉 120 尺，被动察觉 14
**语言**：魔冢语
**挑战等级**：2（450 XP）

***公理之念 Axiomatic Mind***。五元冢不会被迫去做违反其天性或其原有指令的行为。

***解体 Disintegration***。五元冢死亡时，它的身体会瓦解为尘埃，留下它的武器和其他携带的东西。

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。五元冢发动五次臂击攻击。

***臂击 Arm***。*近战武器攻击*：命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：5（1d6+2）的钝击伤害。

***麻痹气体 Paralysis Gas（充能 5~6）***。五元冢喷出覆盖一处 30 尺的锥状区域的气体。该范围内的每个生物都必须在进行一次 DC 11 的体质豁免，豁免失败者将被麻痹 1 分钟。受该麻痹效应的生物可以在每次其自己的回合结束时再次进行该豁免，豁免成功则终止自己身上的该效果。

# 木乃伊 Mummies

*“打开石棺之前，先点亮一根火炬。”*

*——X 地下城求生奥妙第 7 条*

木乃伊被黑暗的丧葬仪式唤起，蹒跚在死寂的失落神庙与陵墓中。它们的安息被打断，满身附带的不洁诅咒正好用来处罚那些不法之徒。

***封存的愤怒 Preserved Wrath。***木乃伊冗长的下葬仪式配套了特殊的加工程序让它们得以永不腐烂。进行防腐处理时，尸体的器官被移除并放进特殊罐子里，然后用油、草药和各种覆盖物保护好。尸体准备就绪后，再仔细的覆盖上亚麻绷带，木乃伊就完成了。

***黑暗众神的意志 The Will of Dark Gods。***创造一名不死的木乃伊需要一名死去神明或其他黑暗神祇的牧师，再用特殊的仪式将死灵魔法灌输进准备好的尸体中。木乃伊的亚麻绷带必需在下葬仪式的黑暗祷文吟唱完毕之前，刻好死灵魔法的标记。此后，这些坚韧不死的木乃伊只会在仪式规定的特殊情况下被激活。最常见的便是当有人冒犯其陵墓、财宝、领地，或其生前爱人等情况发生时，木乃伊便会随之唤起激活。

***受罚 The Punished。***人一旦去世，身体是不是被做成木乃伊就轮不到他自己决定了。某些木乃伊可能是得罪了高阶祭司或法老王的强大个体，也可能是犯了诸如背叛、通奸或者谋杀等罪行的罪人。作为惩罚，它们被诅咒成为不死的生物，永存不朽的被封禁起来。另外，也有把奴隶制成木乃伊作为陵墓守卫使用的情况。

***仪式生物 Creature of Ritual。***制作木乃伊的仪式给它定下了特定的活动条件和行为限制，且只有由入侵者激发才能被激活。木乃伊压倒性的恐怖攻击可以让指定的敌人颤栗和瘫痪。被木乃伊触碰到的敌人，身体会从体表开始渐渐腐烂，直到最后化作一堆尘土。

***终结木乃伊诅咒 Ending a Mummy's Curse。***木乃伊的诅咒仪式很难用魔法重置或者解除，从而让它真正死去。更常见的情况是，你可以针对某些激活了木乃伊的行为，想办法消除其影响，以让它们回归沉睡状态。比如把神像放回壁龛，把偷走的财宝放回坟墓，或是将被血腥掠夺亵渎的神庙净化妥当。

然而这有时候也会涉及一些短时效且永久性的事件——比如揭露了某些木乃伊需要保守的秘密，或者杀掉了木乃伊爱慕的某人之类。这时木乃伊就算杀尽所有肇事的生物都不足以平息它的愤怒，而这种情况下也许并没有什么有效的补救措施。

***不死档案 Undead Archives。***木乃伊能说话，虽然它们自己通常用不上这项技能。不过它们确实会因此被视为失传知识的资料库，供制作者的后人记录查阅。有时候，某些强大的人物会把木乃伊掳走并隔离起来，作为自己的临时顾问。

***不死本质 Undead Archives。***木乃伊不需要呼吸空气，也不需要饮食和睡眠。

## 木乃伊领主 Mummy Lord

在某些古老的坟墓里，专制君主和黑暗神祇的高阶祭司正进行着无梦的安眠，并伺机夺回王座重建古老的帝国。王权的暴政依然铭刻在它们布满绷带的躯体里，腐朽的长袍装饰着邪恶的符文，青铜铠甲也还蚀刻着千年前陷落王朝的纹章。

在最强祭司们的引导下，制作木乃伊的仪式也将得到增强。这种仪式下唤醒的木乃伊领主拥有其生前的记忆和个性，还将以此获得各种超自然的能力。陨落帝王仍挥舞着那把跟自己一样臭名昭著的传奇符文剑，巫王也正运作着某个威胁民众的禁忌魔法，而受黑暗神祇恩赐的去世教皇则掌握着强大神圣法术。

***木乃伊领主的心脏 Heart of the Mummy Lord。***制作木乃伊领主的仪式进行时，会将它的内脏从身体里取并装到几个卡诺匹斯罐 canopic jars 中。这些罐子可以由石灰岩雕刻成，或由陶土烧制，罐子上则蚀刻或涂画着含有宗教背景的象形文字。

只要它枯萎的心脏完好无损，木乃伊领主就不会被彻底摧毁。当它的生命值降至 0 时，木乃伊领主将变为一堆尘土。24 小时后，它将在装着心脏的卡诺匹斯罐附近完全复原。想要毁灭木乃伊领主或者阻止它复活，只能将它的心脏烧成灰烬。也正因此，它们通常都会把心脏和其他器官藏到隐秘的墓穴或者地窖里。

木乃伊领主的心脏拥有 AC 5，25 点生命值，并且免疫除了火焰伤害以外的所有伤害类型。

## 木乃伊领主巢穴 A Mummy Lord's Lair

一位木乃伊领主控制着一帮低等不死生物和各种陷阱，守护着一座远古神庙或陵墓。神庙的深处隐藏了一具储存着大量宝藏的石棺。

在巢穴遭遇的木乃伊领主其挑战等级为 16（15000 XP）。

### 巢穴动作 Lair Action

先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），木乃伊领主可以执行一个巢穴动作并产生下列效应其一。该木乃伊领主不能在连续的两轮里使用同一个效应。

- 巢穴里的每只不死生物都可以准确定位其自身周边 120 尺范围内的所有活体生物。直至下一轮先攻轮到 20，效应终止。
- 巢穴里的每一只不死生物抵抗驱散不死生物的效应时所作的豁免检定具有优势。直至下一轮先攻轮到 20，该效应终止。
- 巢穴里所有的非不死生物尝试施展 4 环或更低环阶法术时将感觉到疼痛不堪。该生物可以选择执行其他动作，但如果它尝试施展法术，则必须进行一次 DC 16 的体质豁免。检定失败则该生物受每环阶 1d6 的黯蚀伤害，且该法术失去其效应但法术产生的消耗依然存在。直至下一轮先攻轮到 20，该效应终止。

## 区域效应 Regional Effects

木乃伊领主的神殿或者坟墓因该生物的黑暗存在而扭曲，产生了以下效应：

- 带进巢穴的食物会马上腐坏，饮用水也瞬间蒸发。其他的非魔法的饮料也会变质——比如葡萄酒变成醋。
- 除木乃伊领主外，巢穴中所有生物施展预言系法术时有 25%的几率出现误导的结果，其细节由 DM 决定。如果该预言系法术本身就有失败的几率，或者在重复施展时具有错误几率，则这些失误几率皆提高 25%。
- 拿取巢穴内宝藏的生物将受到诅咒，其效应持续至宝藏被归还为止。被诅咒的生物所有的豁免检定均具有劣势。诅咒可以被法术*移除诅咒 remove curse* 或类似的魔法移除。

木乃伊领主被消灭时，这些区域效应将立即终止。

## 木乃伊领主 Mummy Lord

*中型不死生物，守序邪恶*

**AC**：17（天生护甲）
**HP**：97（13d8+39）
**速度**：20 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 10（+0） | 体质 17（+3） |
| 智力 11（+0） | 感知 18（+4） | 魅力 16（+3） |

**豁免**：体质+8，智力+5，洞悉+9，魅力+8
**技能**：历史+5，宗教+5
**伤害易伤**：火焰
**伤害免疫**：黯蚀，毒素，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**状态免疫**：魅惑，力竭，恐慌，麻痹，中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14
**语言**：生前掌握的语言
**挑战等级**：15（13000 XP）

***魔法抗性 Magic Resistance。***木乃伊领主对抗法术和魔法效应时所作的豁免检定具有优势。

***复生 Rejuvenation。***木乃伊领主身体被破坏后，如果它的心脏完好无损，则它将在 24 小时后获得一个新的身体。新身体出现在心脏周边 5 尺范围内，其恢复所有的生命值并处于激活状态。

***施法 Spellcasting。***木乃伊领主作为 10 级施法者，其施法关键属性为感知（豁免 DC 17，法术攻击命中+9）。木乃伊领主准备了以下牧师法术：

戏法（随意）：*圣火术 sacred flame*，*奇术 thaumaturgy*
1 环（4 法术位）：*命令术 command*，*向导之箭 guiding bolt*，*虔诚护盾 shield of faith*
2 环（3 法术位）：*人类定身术 hold person*，*沉默术 silence*，*灵体武器 spiritual weapon*
3 环（3 法术位）：*操纵死尸 animate dead*，*解除魔法 dispel magic*
4 环（3 法术位）：*预言术 divination*，*信仰守卫 guardian of faith*
5 环（2 法术位）：*疫病术 contagion*，*疫病虫群 insect plague*
6 环（1 法术位）：*重伤术 harm*

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***木乃伊可以先使用恐怖凝视然后再用腐朽拳击进行攻击。

***腐朽拳击 Rotting Fist。****近战武器攻击*：命中+9，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：14（3d6+4）的钝击伤害，外加 21（6d6）的黯蚀伤害。如果目标是生物，则目标必须成功通过一次 DC 16 的体质豁免，否则将承受木乃伊的腐烂诅咒。被诅咒目标不能恢复生命值，且该诅咒每持续 24 小时其生命值上限将降低 10（3d6）。如果诅咒使目标的生命值上限降至 0，则该目标死亡，且其尸体化作尘土。该诅咒效应持续直至被法术*移除诅咒 Remove Curse* 或其他魔法移除。

***恐怖怒视 Dreadful Glare。***木乃伊领主指定自身 60 尺范围内一个它能看见的生物。如果目标生物可以看到木乃伊，则该生物必须成功通过一次 DC 16 的感知豁免以抵抗该魔法，豁免失败则目标生物受恐慌，其效应持续至该木乃伊的下一个回合结束。如果目标生物的豁免检定骰值低出 5 或更多，则目标生物同时陷入麻痹。豁免成功的生物在接下来的 24 小时免疫所有木乃伊及所有木乃伊领主的恐怖凝视。

### 传奇动作

木乃伊领主拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。木乃伊领主在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**攻击 Attack。**木乃伊领主用腐朽拳击或者恐怖凝视发动一次攻击。
**致盲粉尘 Blinding Dust。**致盲的灰尘和飞沙漩涡以魔法围绕在木乃伊领主周围。木乃伊领主周边 5 尺范围内所有生物必需成功通过一次 DC 16 的体质豁免否则被目盲，该效应持续至该生物的下一回合结束时终止。
**渎神之语 Blasphemous Word（消耗 2 动作）。**木乃伊领主说出一句渎神之语，其身边 10 尺范围内所有能听到这句魔法咒语的非不死生物都必须成功通过一次进行 DC 16 的体质豁免，否则被震慑，其效应持续至该木乃伊领主的下一回合结束。
**引导负能量 Channel Negative Energy（消耗 2 动作）。**木乃伊领主以魔法释放出负能量。其身边 60 尺范围内的所有生物将无法恢复生命值，躲在障碍物和通道转角位后的生物也不能避免该效应的影响。该效应持续至该木乃伊领主的下一回合。结束。
**沙旋风 Whirlwind of Sand（消耗 2 动作）。**木乃伊领主以魔法变成一个沙旋风，并移动至多 60 尺再恢复其原形态。处于沙风暴形态时，木乃伊领主免疫所有伤害，并且免疫擒抱、石化、应击倒地、束缚和震慑等状态。动作完成后，木乃伊领主的着装和携带的装备依然保持在其身上。



## 木乃伊 Mummy

*中型不死生物，守序邪恶*

**AC**：11（天生护甲）
**HP**：58（9d8+18）
**速度**：20 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 16（+3） | 敏捷 8（-1） | 体质 15（+2） |
| 智力 6（-1） | 感知 10（+0） | 魅力 12（+1） |

**豁免**：洞悉+2
**伤害易伤**：火焰
**伤害抗性**：非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：黯蚀，毒素
**状态免疫**：魅惑，力竭，恐慌，麻痹，中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：生前掌握的语言
**挑战等级**：3（700 XP）

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***木乃伊可以先使用恐怖凝视然后再用腐朽拳击攻击。

***腐朽拳击 Rotting Fist。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（2d6+3）的钝击伤害，外加 10（3d6）的黯蚀伤害。如果目标是生物，则目标必须成功通过一次 DC 12 的体质豁免，否则将承受木乃伊的腐烂诅咒。被诅咒目标不能恢复生命值，且该诅咒每持续 24 小时其生命值上限将降低 10（3d6）。如果诅咒使目标的生命值上限降至 0，则该目标死亡，且其尸体化作尘土。该诅咒效应持续直至被法术*移除诅咒 Remove Curse* 或其他魔法移除。

***恐怖怒视 Dreadful Glare。***木乃伊指定自身 60 尺范围内一个它能看见的生物。如果目标生物可以看到木乃伊，则该生物必须成功通过一次 DC 11 的感知豁免以抵抗该魔法，豁免失败则目标生物受恐慌，其效应持续至该木乃伊的下一个回合结束。如果目标生物的豁免检定骰值低出 5 或更多，则目标生物同时陷入麻痹。豁免成功的生物在接下来的 24 小时免疫所有木乃伊（除了木乃伊领主）的恐怖凝视。

# 蕈人 Myconids

蕈人是幽暗地域中拥有智能，又能够行走的真菌生物。蕈人们一生追寻生命启迪而反对暴力，它们愿意与人和平共处。只要表现友善，蕈人们会乐于让来客自由来往其菌落 colony，甚至为对方提供庇护场所。

***结社与念合 Circles and Melds。*** 蕈人王 sovereign 是菌落中体型最大的个体，它主持着菌落里数量不一的社交群体，这些集群称为结社 circle。菌落中，每二十多个蕈人组成一个结社，它们一起工作，生活，并且一起进行念合 meld。

蕈人们通过念合来让集体的意念进行冥想交流，这种交流让它们在沉闷的地底生活中得以超脱。蕈人用通念孢子将念合参与者的思维联结在一起，然后用至幻孢子使大家感应一个共同的梦想，并从中互动娱乐。蕈人们把念合当做其生存目的，它们以此追求集体的联合，并寻求更高的觉悟与精神升华。此外，蕈人们也会用通念孢子跟其他智能生物进行交流。

***蕈人的繁衍 Myconid Reproduction。*** 蕈人像普通真菌一样通过孢子繁衍同族。它们会谨慎的控制生殖孢子的释放以避免人口过剩。

## 孢子奴仆模版 Spore Servant Template

任何大型或更小体型的生物都可以通过蕈人王的活化孢子复活，成为一只孢子奴仆。并非由血肉构成的生物（如构装生物、元素生物、泥怪、植物生物以及不死生物）不能转变为孢子奴仆。一只完成该转变的生物，其特征发生如下变化。

***保留特征。*** 孢子奴仆保留其护甲等级、生命值、生命骰、力量值、敏捷值、体质值、伤害易伤、抗性以及免疫条目。

***损失特征。*** 孢子奴仆失去其原豁免和技能的加值，以及其特殊感官和专有特质。除多重攻击 Multiattack 和造成钝击、穿刺、劈砍伤害的近战武器攻击动作项外，其他动作项也不再保留。攻击动作项中造成的其他类型额外伤害也将一并失去，除非其伤害来自得到保留的特殊装备（比如某件魔法物品）。

***种类 Type。*** 孢子奴仆的生物种类为植物，并且失去所有的种类附标

***阵营 Alignment。*** 孢子奴仆的阵营为无阵营。

***速度 Speed。*** 所有的孢子奴仆其速度比原速度降低 10 尺，其结果不低于 5 尺。

***属性值 Ability Scores。*** 除保留的三项属性值外。其余能力值变为：智力 2（-4），感知 6（-2），魅力 1（-5）。

***感官 Senses。*** 孢子奴仆具有 30 尺感官范围的盲视，而在此范围外视为目盲。

***状态免疫 Condition Immunities。*** 孢子奴仆免疫致盲、魅惑、恐慌和麻痹。

***语言 Languages。*** 孢子奴仆失去所有曾经掌握的语言，但它会响应蕈人通过通念孢子发布的命令。发令的蕈人越强其命令优先级越高。

***攻击 Attacks。*** 如果孢子奴仆失去了所有造成伤害的手段，则它仍可以使用拳头或肢体进行徒手打击。每一击徒手攻击造成的钝击伤害等于 1d4＋孢子奴仆的力量调整值，当其体型为大型时，则为 2d4＋其力量调整值。

### 孢子奴仆范例 Sample Spore Servant

以下孢子奴仆数据以泽地熊人为基础生物。

## 泽地熊人孢子奴仆 Quaggoth Spore Servant

*中型植物，无阵营*

**AC：** 13（天生护甲）
**HP：** 45（6d8+18）
**速度：** 20 尺，攀爬 20 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 17（+3） | 敏捷 12（+1） | 体质 16（+3） |
| 智力 2（-4） | 感知 6（-2） | 魅力 1（-5） |

**伤害免疫：** 毒素
**状态免疫：** 目盲，迷惑，恐慌，麻痹，中毒
**感官：** 盲视 30 尺（该范围外视为目盲），被动察觉 8
**语言：** —
**挑战等级：** 1（200 XP）

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 孢子奴仆发动两次爪击攻击。

***爪击 Claw。*** 近身武器攻击：命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 6（1d6+3）的劈砍伤害。

## 蕈人幼体 Myconid Sprout

*小型植物，守序中立*

**AC：** 10
**HP：** 7（2d6）
**速度：** 10 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 8（-1） | 敏捷 10（+0） | 体质 10（+0） |
| 智力 8（-1） | 感知 11（+0） | 魅力 5（-3） |

**感官：** 黑暗视觉 120 尺，被动察觉 10
**语言：** —
**挑战等级：** 0（10 XP）

***痛觉孢子 Distress Spores。*** 蕈人受到伤害时，其身边 240 尺内所有其他的蕈人都可以感觉到它的伤痛。

***厌日 Sun Sickness。*** 在阳光照射下，蕈人的属性检定、攻击检定和豁免检定均具有劣势，蕈人受 1 小时的阳光直晒将导致其死亡。

### 动作

***拳击 Fist。*** *近战武器攻击：* 命中+1，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 1（1d4-1）的钝击伤害外加 2（1d4）的毒素伤害。

***通念孢子 Rapport Spores（3/日）。*** 蕈人在其周边 10 尺半径范围内释放孢子。这些孢子可以充满区域内所有的地形角落，并影响其内智力值不低于 2 的生物，这些生物不能是不死生物、构装生物或元素生物。成功受影响的生物相互间可以在 30 尺内以心灵感应进行交流。其效应持续 1 小时。



## 蕈人成体 Myconid Adult

*中型植物，守序中立*

**AC：12（天生护甲）**
**HP：22（4d8+4）**
**速度：20 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 10（+0） | 10（+0） | 12（+1） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|
| 10（+0） | 13（+1） | 7（-2） |

**感官：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 11**
**语言：—**
**挑战等级：1/2（100 XP）**

***痛觉孢子 Distress Spores。***蕈人受到伤害时，其身边 240 尺内所有其他的蕈人都可以感觉到它的伤痛。

***厌日 Sun Sickness。***在阳光照射下，蕈人的属性检定、攻击检定和豁免检定均具有劣势，蕈人受 1 小时的阳光直晒将导致其死亡。

### 动作

***拳击 Fist。****近战武器攻击：*命中+2，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（2d4）的钝击伤害外加 5（2d4）的毒素伤害。

***安抚孢子 Pacifying Spores（3/日）。***蕈人向身边 5 尺范围内一个它能看到的生物发射孢子，该目标必须成功通过一次 DC 11 的体质豁免否则被震慑，其效应持续 1 分钟。该目标可以在每个其自己的回合结束时再次进行该豁免，豁免成功则终止其身上的该效应。

***通念孢子 Rapport Spores。***蕈人在其周边 20 尺半径范围内释放孢子。这些孢子可以充满区域内所有的地形角落，并影响其内智力值不低于 2 的生物，这些生物不能是不死生物、构装生物或元素生物。成功受影响的生物相互间可以在 30 尺内以心灵感应进行交流。其效应持续 1 小时。

## 蕈人王 Myconid Sovereign

*大型植物，守序中立*

**AC：13（天生护甲）**
**HP：60（8d10+16）**
**速度：30 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 12（+1） | 10（+0） | 14（+2） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|
| 13（+1） | 15（+2） | 10（+0） |

**感官：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 12**
**语言：—**
**挑战等级：2（450 XP）**

***痛觉孢子 Distress Spores。***蕈人受到伤害时，其身边 240 尺内所有其他的蕈人都可以感觉到它的伤痛。

***厌日 Sun Sickness。***在阳光照射下，蕈人的属性检定、攻击检定和豁免检定均具有劣势，蕈人受 1 小时的阳光直晒将导致其死亡。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***蕈人可以先使用至幻孢子或安抚孢子，然后再发动拳击攻击。

***拳击 Fist。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*8（3d4+1）的钝击伤害外加 7（3d4）的毒素伤害。

***活化孢子 Animating Spores（3/日）。***蕈人向身边 5 尺范围内一具尸体释放孢子，尸体必须是类人生物，或体型为大型或更小体型的野兽。目标尸体将在 24 小时后成为一只孢子奴仆。生成的孢子奴仆可以持续活动 1d4+1 周或直至被破坏，此后失去活力的孢子奴仆不可以再以该方式激活。

***至幻孢子 Hallucination Spores。***蕈人向身边 5 尺范围内一个它能看见的生物发射孢子，该目标必须成功通过一次 DC 12 的体质豁免否则陷入中毒，其效应持续 1 分钟。中毒目标因产生幻觉而陷入失能状态。该目标可以在其自己的每一回合结束时再次进行该豁免，豁免成功则终止该效应。

***安抚孢子 Pacifying Spores。***蕈人向身边 5 尺范围内一个它能看到的生物发射孢子，该目标必须成功通过一次 DC 12 的体质豁免否则被震慑，其效应持续 1 分钟。该目标可以在每个其自己的回合结束时再次进行该豁免，豁免成功则终止其身上的该效应。

***通念孢子 Rapport Spores。***蕈人在其周边 30 尺半径范围内释放孢子。这些孢子可以充满区域内所有的地形角落，并影响其内智力值不低于 2 的生物，这些生物不能是不死生物、构装生物或元素生物。成功受影响的生物相互间可以在 30 尺内以心灵感应进行交流。其效应持续 1 小时。

# 纳迦 Naga

智慧的蛇形生物——纳迦栖息在曾经积累着神秘宝藏和知识的遗迹之中。

第一只纳迦由一个早已遗忘于历史的类人种族所创，其愿意是打算将其用作不朽的守护者。而当该种族灭绝时，纳迦便理所当然的自认自己为其主人宝藏和魔法学识的合法继承者。而这些勤奋而主动的纳迦偶尔也会离巢外出，四处寻找魔法物品或罕见的法术书。

纳迦从不受制于时间蹂躏，也不会屈服于疾病。它们就算被杀死，其不朽的精魂也可以在几天内在次形成新的身体，让其得以继续永恒的工作。

***仁慈独裁者与野蛮暴君 Benevolent Dictators and Brutal Tyants。***纳迦用绝对权威来统治自己的领地。无论它是以同情心统治，还是以恐吓民众施行镇压，纳迦都坚信自己是领地里所有栖息生物之主人。

***竞争 Rivalry。***长久以来，纳迦跟蛇人之间一直存在敌意，而双方都认为自己才是蛇形生物进化的典范。尽管两者之间很少合作，但纳迦与蛇人之间有时也会搁置分歧，合作完成共同的目标。而蛇人则总是因纳迦自认权威的态度恼火不已。

***不朽本质 Immortal Nature。***纳迦不需要空气、饮食以及睡眠。

## 骸骨娜迦 Bone Naga

为应对与纳迦之间的长期冲突，蛇人们创造出一种可以将活体纳迦转变为不死骷髅仆人的死灵仪式，并以此阻止纳迦复生。骸骨纳迦只能保留其在生时所知的部分法术。

## 巡守纳迦 Guardian Naga

巡守纳迦作为睿智善良的美丽守护者保护着带有魔法力量的圣地与物品，以免落入邪恶之手。它们在其隐秘的棱堡中研究法术，并策划出复杂的计谋来挫败敌人的邪恶盘算。

巡守纳迦不寻求暴力，更倾向于警告入侵者而非发动攻击。它们只在敌人顽固不化时动手，并以自己的法术和毒性唾沫来发动攻击。

## 精魂纳迦 Spirit Naga

精魂纳迦生活在黑暗与恶意之中，不断地密谋报复那些曾伤害自己的生物，哪怕一切只是源于其自己的误解。它们在沉闷的洞穴和废墟中，花费大量时间来开发新法术并奴役其周围的凡人。精魂纳迦喜欢先魅惑敌人，再将它们拉近以便让自己的毒牙得以陷入对方的血肉中。



## 骸骨娜迦 Bone Naga

*大型不死生物，守序邪恶*

**AC：** 15（天生护甲）
**HP：** 58（9d10+9）
**速度：** 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 15（+2） | 16（+3） | 12（+1） | 15（+2） | 15（+2） | 16（+3） |

**伤害免疫：** 毒素
**状态免疫：** 魅惑，力竭，麻痹，中毒
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12
**语言：** 通用语，外加另外一门语言
**挑战等级：** 4（1100 XP）

***施法 Spellcasting。***纳迦作为一名 5 级施法者（法术豁免 DC 12，法术攻击命中+4）其施法时只需要相应的言语成分。

如果该纳迦生前是一只巡守纳迦，则其施法关键属性为感知，且准备了以下的牧师法术：

戏法（随意）：*修复术 mending*，*圣火术 sacred flame*，*奇术 thaumaturgy*
1 环（4 法术位）：*命令术 command*，*虔诚护盾 shield of faith*
2 环（3 法术位）：*安定心神 calm emotions*，*人类定身术 hold person*
3 环（2 法术位）：*降咒 bestow curse*

如果该纳迦生前是一只精魂纳迦，则其施法关键属性为智力，且准备了以下法师法术：

戏法（随意）：*法师之手 mage hand*，*镜影术 minor illusion*，*冷冻射线 ray of frost*
1 环（4 法术位）：*魅惑人类 charm person*，*睡眠术 sleep*
2 环（3 法术位）：*侦测思想 detect thoughts*，*人类定身术 hold person*
3 环（2 法术位）：*闪电束 lightning bolt*

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+5，触及 10 尺，单一生物。*伤害：*10（2d6+3）的穿刺伤害外加 10（3d6）的毒素伤害。





*“就算你摧毁我，我也会再回来，然后让你所有关心的人都承受我的痛苦。”*

*——精魂纳迦，“明确实例”伊思莉提卡·达菲琉斯 Explictica Defilus*

## 精魂纳迦 Spirit Naga

*大型怪兽，混乱邪恶*

**AC：** 15（天生护甲）
**HP：** 75（10d10+20）
**速度：** 40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 17（+3） | 14（+2） | 16（+3） | 15（+2） | 16（+3） |

**豁免：** 敏捷+6，体质+5，感知+5，魅力+6
**伤害免疫：** 毒素
**状态免疫：** 魅惑，中毒
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12
**语言：** 深渊语，通用语
**挑战等级：** 8（3900 XP）

***复生 Rejuvenation。*** 死亡时，纳迦可以在 1d6 日内恢复其所有的生命值。只有法术祈愿术 wish 才能阻止该特质运作。

***施法 Spellcasting。*** 纳迦作为一名 10 级施法者，其施法关键属性为智力（法术豁免 DC 14，法术攻击命中+6）。它施法时只需相应的言语成分。该纳迦准备了以下法师法术：

戏法（随意）：*法师之手 mage hand*，*镜影术 minor illusion*，*冷冻射线 ray of frost*
1 环（4 法术位）：*魅惑人类 charm person*，*侦测魔法 detect magic*，*睡眠术 sleep*
2 环（3 法术位）：*侦测思想 detect thoughts*，*人类定身术 hold person*
3 环（3 法术位）：*闪电束 lightning bolt*，*水下呼吸 water breathing*
4 环（3 法术位）：*枯萎术 blight*，*任意门 dimension door*
5 环（2 法术位）：*支配人类 dominate person*

### 动作

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+7，触及 10 尺，单一生物。*伤害：* 7（1d6+4）的穿刺伤害，该目标必须进行一次 DC
DC 13 的体质豁免，豁免失败则受 31（7d8）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

## 巡守纳迦 Guardian Naga

*大型怪兽，守序善良*

**AC：** 18（天生护甲）
**HP：** 127（15d10+45）
**速度：** 40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 19（+4） | 18（+4） | 16（+3） | 16（+3） | 19（+4） | 18（+4） |

**豁免：** 敏捷+8，体质+7，智力+7，感知+8，魅力+8
**伤害免疫：** 毒素
**状态免疫：** 魅惑，中毒
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14
**语言：** 天界语，通用语
**挑战等级：** 10（5900 XP）

***复生 Rejuvenation。*** 死亡时，纳迦可以在 1d6 日内恢复其所有的生命值。只有法术祈愿术 wish 才能阻止该特质运作。

***施法 Spellcasting。*** 纳迦作为一名 11 级施法者，其施法关键属性为感知（法术豁免 DC 16，法术攻击命中+8）。它施法时只需相应的言语成分。该纳迦准备了以下的牧师法术：

戏法（随意）：*修复术 mending*，*圣火术 sacred flame*，*奇术 thaumaturgy*
1 环（4 法术位）：*命令术 command*，*疗伤术 cure wounds*，*虔诚护盾 shield of faith*
2 环（3 法术位）：*安定心神 calm emotions*，*人类定身术 hold person*
3 环（3 法术位）：*降咒 bestow curse*，*鹰眼术 clairvoyance*
4 环（3 法术位）：*驱逐术 banishment*，*行动自如 freedom of movement*
5 环（2 法术位）：*焰击术 flame strike*，*指使术 geas*
6 环（1 法术位）：*真知术 true seeing*

### 动作

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+8，触及 10 尺，单一生物。*伤害：* 8（1d8+4）的穿刺伤害，且目标必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则受 45（10d8）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

***喷毒 Spit Poison。*** *远程武器攻击：* 命中+8，射程 15/30 尺，单一生物。*伤害：* 该目标必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则受 45（10d8）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。



## 梦魇 Nightmare

*大型邪魔，中立邪恶*

---

AC：13（天生护甲）
HP：68（8d10+24）
速度：60 尺，飞行 90 尺

---

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 15（+2） | 体质 16（+3） |
| 智力 10（+0） | 感知 13（+1） | 魅力 15（+2） |

---

伤害免疫：火焰
感官：被动察觉 11
语言：理解深渊语、通用语和炼狱语，但不能说
挑战等级：3（700XP）

---

***赋予火焰抗性 Confer Fire Resistance*。**梦魇可以给任何骑乘它的对象赋予火焰伤害的抗性。

***照明 Illumination*。**梦魇散发出半径 10 尺的亮光光照，以及其外 10 尺的微光光照。

### 动作

***踢击 Hooves*。***近战武器攻击*：命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：13（2d8+4）的钝击伤害外加 7（2d6）的火焰伤害。

***以太跳跃 Ethereal Stride*。**梦魇可以连同其身边 5 尺内至多三个自愿的生物一起从物质位面进入以太位面，反之亦然。

# 梦魇 Nightmare

梦魇的鬃毛、尾巴和四蹄缭绕着火焰，然后从一片翻腾的烟云中现身。这种漆黑的神秘生物以超自然的速度移动，忽然出现又迅速消失在一片硫磺烟雾中。

***恐惧马驹 Dread Steed*。**梦魇也被称为“魔驹”或“地狱马驹”，它像战马一样服务于杰出的邪恶生物，如魔鬼、恶魔、死亡骑士、巫妖、夜鬼婆和其他可怕的怪物。它看起来像是一匹有邪魔血统的马，但是梦魇火红的双眼透露出它怀有恶意智慧的本质。

梦魇可以从下层位面召来，但除非在它到达时献上值得它为止服务的报酬（比如食物），否则梦魇并不会特别忠诚的为这些生物服役。

***创造梦魇 Creating a Nightmare*。**梦魇并非自然出现在多元位面的生物，事实上它们是由飞马改造而成。创造梦魇的仪式需要痛苦地去除飞马的翅膀，然后用黑暗魔法使这些被操控的高贵生物蜕变为邪恶生物。



## 诺斯异怪 Nothic

*中型异怪，中立邪恶*

---

**AC**：15（天生护甲）
**HP**：45（6d8+18）
**速度**：30 尺

---

| 力量 14（+2） | 敏捷 16（+3） | 体质 16（+3） |
| --- | --- | --- |
| 智力 13（+1） | 感知 10（+0） | 魅力 8（-1） |

---

**技能**：奥秘+3，洞悉+4，察觉+2，隐匿+5
**感官**：真实视觉 120 尺，被动察觉 12
**语言**：地底通用语
**挑战等级**：2（450 XP）

---

***敏锐视觉 Keen Sight。***诺斯异怪依赖视力进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***诺斯异怪发动两次爪击。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d6+3）的挥砍伤害。

***腐朽凝视 Rotting Gaze。***诺斯异怪指定其周边 30 尺内一个它能看到的生物。该目标必须成功通过一次 DC 12 的体质豁免以抵抗该魔法，否则将受 10（3d6）的黯蚀伤害。

***怪异洞悉 Weird Insight。***诺斯异怪指定其周边 30 尺内一个它能看到的生物。该目标必须以其魅力（欺瞒）检定对抗该诺斯异怪的感知（洞悉）检定。如果诺斯异怪胜出，则它以魔法得知一件与目标相关的事实或秘密。如果目标免疫魅惑，则它将在该检定对抗中直接胜出。

# 诺斯异怪 Nothic

一只带着恶意的眼睛从黑暗中窥视，其内闪烁着怪异的智慧和瘆人的残暴。大多数时候，诺斯异怪满足于观察、掂量和评估它所遇到的生物。而当被逼至使用暴力时，它们会用其骇人的凝视将敌人的血肉从骨头上腐化剥落。

***被诅咒的奥术师 Cursed Arcanists。***强大的巫妖维克那 Vecna，在某些世界里已经超越其不死存在而成为掌管秘密神职的神灵。它遗下的某个黑暗诅咒影响着那些放弃淬炼自己近神之力转而献身于发掘奥术秘密的法师，使其退化为佝偻而嫉恨的怪物。诺斯异怪失去了所有从前的自我意识，它们在黑暗中摸索藏匿，徘徊在那些充满魔法知识之地，受困于曾经源于自己而现在已经无法理解的记忆与冲动之中。

***黑暗神谕 Dark Oracles。***诺斯异怪拥有一种怪异的魔法洞察力，得以让其从其他生物身上提取知识。这种能力令它们对秘密和禁忌学识有着独特的理解，而它们也会以一定的代价给别人分享这些知识。诺斯异怪贪求魔法物品，同样也贪求那些前来寻求其知识的生物赠予的礼物。

***魔法之地的潜入者 Lurkers in Magical Places。***诺斯异怪因时常潜入奥法研究院和其他大量研习魔法的场所而臭名昭著。它们模糊的认知到这些地方保存着某些能够逆转自己当前状况的相关情报。它们并没有明确的目标，只是其意识深处有一份驱使其行动的执念。只是仍有一部分诺斯异怪可以足够聪明的认识到这样的行为与其当初受教训时毫无差别，只是另一个驱使其寻找更多奥术秘密的虚假希望。



# 食人魔 Orges

食人魔身体强壮却心智懒散。它们掠夺、拾荒和杀戮，并以此作为觅食和娱乐。成年的食人魔平均身高 9 到 10 尺，体质接近一千磅。

***脾气暴躁 Furious Tempers。***食人魔因其突发的暴躁脾气而臭名昭彰，侮辱或直呼其名都可能瞬间引爆食人魔的愤怒。此外，还有从它们身上偷东西，在它们面前吵闹，轻戳或者轻触它们，对它们大笑，做鬼脸，甚至只是以“错误”的方式看着它们，等等。狂怒被激起后，食人魔会乱砸周围的物件和生物，直至没有任何可以发泄的对象为止。

***嫌恶贪食者 Gruesome Gluttons。***食人魔能够吃下几乎任何东西，不过它们格外喜爱矮人、半精灵和精灵的味道。食人魔们会抓紧机会开心地戏弄自己的食物，在囫囵生吞前先追赶捕捉这些受害者。如果吃饱后还有吃剩的残骸，它们就会用剩下的皮肉来制作围裙，用剩下的骨头来制作项链。而这些骇人的手工艺品已经是食人魔传统工艺的技术巅峰。

***贪婪的收藏家 Greedy Collectors。***食人魔看到别人的财产时，眼里总是闪烁着贪婪。它们总是在实行掠夺时随时扛着粗麻袋，以从受害者身上夺取各种绝妙的“宝藏”。这其中可能包括一堆破旧的头盔，一整饼发霉的奶酪，一张粗缝起来像是一件斗篷的动物毛皮，或者是一只糊满泥巴不住尖叫的家猪。食人魔也喜欢闪亮的金子银子，而且会因一小撮硬币而互相之间大打出手。一些比食人魔更聪明的生物还会以金子或量身订做武器等服务来取得它们的信任。

***传奇般愚蠢 Legendary Stupidity。***就算双手放在眼前，也很少有食人魔能够数到十。大多食人魔只懂说一些简单基础的巨人语和一些不完整的通用语单词。食人魔会单纯的相信自己的听闻，且非常容易被愚弄和迷惑，只是它们会直接破坏那些自己不能理解的事物。那些试图利用这些化外之民来测试自己巧言妙语的骗子，其最通常下场通常都是自食恶果——然后其代价即是成为食人魔们的口粮。

***原始游民 Primitive Wanderers。***食人魔们以动物毛皮制作衣物，以连根拔起的树木充当粗制的武器与工具，用石刃的标枪猎食。食人魔选址筑巢时，会优先考虑靠近文明社会边缘的地带，以便随时可以袭击那些缺乏保护的家畜，毫无防备的粮仓，和缺乏警惕的农夫。

食人魔开始会在洞窟、兽穴或树下歇息，直至其发现某个小屋或农场，便会动手屠杀其内所有生物再将房子霸占为自己的巢穴。无聊或饥饿的时候，它们就离巢袭击领地附近的生物。而食人魔只有在吃光其领地周围所有食物后才会最终离开前往别处。

## 食人魔 Ogre

*大型巨人，混乱邪恶*

**AC**：11（兽皮甲）
**HP**：59（7d10+21）
**速度**：40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 19（+4） | 8（-1） | 16（+3） | 5（-3） | 7（-2） | 7（-2） |

**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 8
**语言**：通用语，巨人语
**挑战等级**：2（450 XP）

### 动作

***巨棒 Greatclub。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*13（2d8+4）的钝击伤害。

***标枪 Javelin。****近战或远程武器攻击：*命中+6，触及 5 尺或射程 30/120 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的穿刺伤害。



*“跳舞~超级~烂。”*

*——半羊人，“出谜提琴”，里德菲德 Riddlefiddle，在评价食人魔时如是说*

***食人魔帮群 Ogre Gangs。***食人魔有时候会聚集在一起组成一个小型的游猎团体，但它们却并不了解成为部族的意义。两帮食人魔相遇时，其中一群会试着抓捕另一群的成员来增加自己帮群的人数。此外，食人魔帮群也会用自己的成员随意的进行交易，尤其是当另一群友好的食人魔带着一堆食物与武器来的时候更是如此。

食人魔帮群有时会伙同其他怪物一起，捕猎欺凌比它们弱小的生物。它们与类地精、兽人和巨魔保有联系，而且尤其崇拜巨人。在巨人复杂的社会体系里（称作序位 ordning 体系），食人魔位于所有巨人的阶级之下，因而食人魔几乎会做任何事来满足一个巨人的要求。

## 半食人魔 Half-Ogre（半兽食人魔 Ogrillon）

当食人魔与人类、大地精、熊地精或兽人交配时，通常都会生出半食人魔。（食人魔不会与矮人、精灵、半精灵交配，反而会吃掉他们。）人类女性很少能活过半食人魔的分娩过程。

食人魔与兽人杂交的产物也被称为半兽食人魔 ogrillon。一个成年的半食人魔或半兽食人魔大概身高 8 尺，体重 450 磅左右。

## 半食人魔 Half-Ogre

*大型巨人，任意混乱阵营*

**AC**：12（兽皮甲）
**HP**：30（4d10+8）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| **力量** 17（+3） | **敏捷** 10（+0） | **体质** 14（+2） |
| **智力** 7（-2） | **感知** 9（-1） | **魅力** 10（+0） |

**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 9
**语言**：通用语，巨人语
**挑战等级**：1（200 XP）

### 动作

***战斧 Battleaxe。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺。单一目标。*伤害：*12（2d8+3）的挥砍伤害，或使用双手时 14（2d10+3）的挥砍伤害。

***标枪 Javelin。****近战或远程武器攻击：*命中+5，触及 5 尺或射程 30/120 尺，单一目标。*伤害：*10（2d6+3）的穿刺伤害。

# 恶鬼 Oni

*锁好大门，吹灭灯，*
*饿肚子的恶鬼晚上来串门。*
*小朋友们，躲怕怕，*
*想开心的恶鬼要来抓人呐。*
*听，它抓破门了，*
*看，它窜进来啦。*
*太阳要出来还好久呢，*
*恶鬼它笑着你要当心。*
*——童谣*



恶鬼是童谣传说里孩童噩梦中见到的可怖鬼魅，但它们在此却是真实且总是饥饿不已的生物。恶鬼认为人类小孩特别可口。它们看起来像恶魔化的食人魔，长着蓝色或者绿色的皮肤，黑色的头发，头上还带着利牙般的尖角。它们的眼珠呈黑色和白色，牙齿和爪子则是黝黑的颜色。

***暗夜鬼魅 Night Haunters。***恶鬼们会在白天用魔法隐藏其真实的身份，并以此获取它带着黑暗目的，预谋背叛的目标对其予以信任。这些生物可以任意地改变自己的外形与身材，它们在经过村庄时变成人类，假装成伐木工、旅行者或邻村的村民。在该形态下，恶鬼会选择想要吃掉的人类，再进行策划与预谋。

***魔法食人魔 Magical Ogres。***恶鬼有时会因其天生的施法能力而被称为食人魔魔法师。虽然与真正的食人魔有一定的差距，但它们也与食人魔一样有加入其他邪恶生物团体的天性喜好。如果有可观的报酬或安全舒适的居所，恶鬼也会去服务某个主人。恶鬼渴望获得更多的魔法，它们会和邪恶的法师或鬼婆共事，以求获取更多的魔法道具。

## 恶鬼 Oni

*大型巨人，守序邪恶*

**AC**：16（链甲）
**HP**：110（13d10+39）
**速度**：30 尺，飞行 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 19（+4） | 11（+0） | 16（+3） | 14（+2） | 12（+1） | 15（+2） |

**豁免**：敏捷+3，体质+6，感知+4，魅力+5
**技能**：奥秘+5，欺瞒+8，察觉+4
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14
**语言**：通用语，巨人语
**挑战等级**：7（2900 XP）

***天生施法 Innate Spellcasting。***恶鬼天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 13），恶鬼天生可施展下列法术且不需要任何相应的材料成分：

随意：*黑暗术 darkness*，*隐形术 invisibility*
每项 1/日：*魅惑人类 charm person*，*寒冰锥 cone of cold*，*气化形体 gaseous form*，*睡眠术 sleep*

***魔法武器 Magic Weapon。***恶鬼的武器攻击视为魔法武器。

***再生 Regeneration。***恶鬼在其自己的回合开始时，如果它至少还有 1 点生命值，则它恢复 10 点生命值。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***恶鬼发动两次，可以是两次爪击，或两次大砍刀攻击。

***爪击 Claw（仅恶鬼形态）。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*8（1d8+4）的挥砍伤害。

***大砍刀 Glaive。****近战武器攻击：*命中+7，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*15（2d10+4）的挥砍伤害，或在中型小型形态时 9（1d10+4）的挥砍伤害。

***变形 Change Shape。***恶鬼用魔法变形成小型或中型体型的类人生物，或者变成一个大型的巨人，又或者以相同动作变回其真实形态。改变形态时，恶鬼的其他资料保持不变。唯一随其体型变化的装备只有它持用的大砍刀，该大砍刀会随恶鬼的变小而缩小以便在类人形态下也可以挥舞自如。恶鬼死亡时将变回其真实形态，其大砍刀也会变回原本的大小。

# 泥怪 Oozes

泥怪避开充满光亮和温度极端的地区，再躲到黑暗中繁衍生息。泥怪们滑过潮湿的地底世界，沿途吃掉所有能够溶解的生物或物件。它们会在任何场合出现：悄悄滑过地板，从墙壁或者天花板上滴下，挤过缝隙，或是分散在地下湖泊的沿岸。接触其酸液带来的灼热疼痛往往是冒险者意识到泥怪存在的第一个信号。

泥怪会趋向运动和温暖食物。它们以有机物质为养分，猎物稀缺时，它们就会进食尘垢、真菌，甚至是垃圾污物。老练的探险者知道，一条过于干净整洁的通道很可能附近就有一只泥怪。

***慢性死亡 Slow Death。***泥怪会缓慢的杀死猎物。有一些变种，比如黑布丁或胶质方块，会吞没生物以防止其逃脱。这种折磨性的死亡方式唯一的优点就是其受害者的同伴或许能够在一切无可挽回之前施救。

由于并非每种泥怪都能消化所有物质，有些泥怪蠕动的身体内会漂浮着硬币、金属装备、骨头或其他残骸。一只被消灭的泥怪有可能为杀死它的生物带来丰盛的财宝。

***无知仆从 Unwitting Servants。***尽管泥怪的智商不足以主动帮助其他生物，但其他了解泥怪习性的生物可以将其引诱到某处为己所用。聪明的野兽会将泥怪养在附近用作过道的守卫或垃圾处理机。泥怪还会被引诱进陷坑陷阱里，而陷坑的设置者则会周期性的投食以免自己成为其目标。一些有计谋的生物会在某些地点摆放火炬或火盆，并以此限制泥怪离开某段地道或某个房间。

***朱庇莱克斯的造物 Spawn of Juiblex。***根据*《伊格维尔伏恶魔志 Demonomicon of Iggwilv》*与其他资料的记载，泥怪是恶魔领主朱庇莱克斯 Juiblex 散落的碎片或后代。无论这是否属实，无面者领主是世上为数不多能够控制泥怪并给它们灌输少量智慧的存在。大多数时候，泥怪没有战术和自我保护的概念。它们是直接且容易预测的生物，会毫无技巧的攻击和进食。在朱庇莱克斯的控制下，泥怪会表现出微弱的智能和邪恶的倾向。

***泥怪本质 OozeNature。***泥怪不需要睡眠。



## 黑布丁 Black Pudding

*大型泥怪，无阵营*

**AC：** 7
**HP：** 85（10d10+30）
**速度：** 20 尺，攀爬 20 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 16（+3） | 5（-3） | 16（+3） | 1（-5） | 6（-2） | 1（-5） |

**伤害免疫：** 强酸，冷冻，闪电，挥砍
**状态免疫：** 目盲，魅惑，耳聋，力竭，恐慌，倒地
**感官：** 盲视 60 尺（该范围外视为目盲），被动察觉 8
**语言：** —
**挑战等级：** 4（1100 XP）

***无定形 Amorphous。***布丁怪能够轻松穿过最窄 1 寸宽的狭窄空间而不用挤进去。

***腐蚀形态 Corrosive Form。***在布丁怪身边 5 尺范围内的生物触碰或用近战武器攻击命中布丁怪时，该生物将受 4（1d8）的强酸伤害。任何以金属或木料制作的非魔法攻击其攻击命中布丁怪后将被腐蚀。造成伤害后，该武器所作的伤害掷骰将永久承受-1 罚值且累计叠加。如果罚值总和达到-5，则该武器被摧毁。由金属或木料制作的非魔法弹药在击中布丁怪并造成伤害后将随即被摧毁。

布丁怪在 1 轮时间里可以吃掉 2 寸厚的非魔法木料或金属。

***蛛行 Spider Climb。***布丁怪无需进行属性检定就能攀爬于困难表面，包括倒挂在天花板上。

### 动作

***伪足 Pseudopod。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d6+3）的钝击伤害，外加 18（4d8）的强酸伤害。此外，目标着装的非魔法护甲将被部分溶解，其提供的 AC 将永久遭受-1 罚值且累计叠加。AC 被降至 10 时，则该护甲被摧毁。

### 反应

***分裂 Split。***当一只中型或更大体型的布丁怪受到闪电或挥砍伤害，而此时其生命值至少为 10 时，它将分裂成两个新的布丁怪。每一只新的布丁怪拥有原布丁怪一半的生命值（向下取整）。新的布丁怪比原来的体型小一级。

## 黑布丁 Black Pudding

黑布丁的外形类似于一团厚重黏稠的黑色烂泥。它们在昏暗的通道中看起来和一片阴影没什么两样。

血肉、木头、金属和骨头被黑布丁吞没后将溶解，而石头则只会被清洁一新。

## 胶质方块 Gelatinous Cube

胶质方块静静的滑过地下城的走廊，在身后留下一条非常干净的通路，其行为模式十分容易预测。它们分解活体组织，只留下骨头和其他物质。

胶质方块几乎全身透明，而这使得它们在攻击之前很难被发现。由于受害者的骨头、硬币和其他物品漂浮在其体内，因此有好好进食的胶质方块会相对容易被发现。

## 灰泥怪 Gray Ooze

灰泥怪就像是石头液化而成的一团混沌。它们移动的时候有如蛇一样滑动，然后升起身体来发动攻击。

## 赭冻怪 Ochre Jelly

赭冻怪是一团难以名状的黄色物体，它们可以从门下或狭小的缝隙间滑过，并追逐吞噬猎物。此外它们还具有逃避大量敌人攻击的兽性。

赭冻怪追逐其肉餐时，会保持在安全距离外跟随。其消化酶可以迅速的溶解血肉，但对其他物质（比如骨头、木头和金属等）却毫无效果。

*"地下城的地板极其干净。这就是我们的第一条线索。"*

*——出自贾思特·空羽 Jaster Hollowquill*
*第一次探索地脉迷城 Undermountain 的日志*



## 胶质方块 Gelatious Cube

*大型泥怪，无阵营*

**AC**：6
**HP**：84（8d10+40）
**速度**：15 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 14（+2） | 敏捷 3（-4） | 体质 20（+5） |
| 智力 1（-5） | 感知 6（-2） | 魅力 1（-5） |

**状态免疫**：目盲，魅惑，耳聋，力竭，恐慌，倒地
**感官**：盲视 60 尺（该范围外视为目盲），被动察觉 8
**语言**：—
**挑战等级**：2（450 XP）

***泥怪方块 Ooze Cube。***方块占据其所在空间位置的整个区域。其他生物可以进入该空间，但如此做的生物会承受胶质方块的吞没能力，而其豁免具有劣势。

在方块体内的生物可以被他人看到，但仍处于全身掩护状态。

方块周边 5 尺范围内的一个生物可以用一个动作将方块内的生物或物件拖出。此时该生物还必须成功通过一次 DC 12 的力量检定，且该生物必须承受 10（3d6）的强酸伤害。

方块至多可以同时容纳一个大型生物，或至多 4 个中型或更小体型的生物。

***透明 Transparent。***即使胶质方块身处于肉眼可见的位置，观察者仍然需要成功通过一次 DC 15 的感知（察觉）检定来发现一个未移动且未发动攻击的方块。生物在未察觉的情况下尝试进入胶质方块所在空间时，视为被胶质方块突袭。

### 动作

***伪足 Pseudopod。****近战武器攻击*：命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：10（3d6）的强酸伤害。

***吞没 Engulf。***胶质方块移动不超过其速度的距离。此时它可以进入大型或更小体型生物所在空间内。当胶质方块以任何方式进入某生物所在空间时，该生物必须进行一次 DC 12 的敏捷豁免。

豁免成功的生物可以选择被方块向后或向侧面推离 5 尺。选择不被推开的生物将承受与豁免失败一样的后果。

豁免失败时，方块成功进入生物所占据的空间位置。该生物将受 10（3d6）的强酸伤害并被吞没。被吞没的生物无法呼吸且被束缚，并在每次该方块的回合开始时受 21（6d6）的强酸伤害。胶质方块移动时，被吞没的生物也随之一起移动。

被吞没的生物可以用一个动作进行一次 DC 12 的力量检定以尝试逃脱。检定成功则意味着该生物成功逃脱，并进入方块周边 5 尺范围内的任一处空间位置。





**变种：灵能灰泥怪 Psychic Gray Ooze**

活了很久的灰泥怪会得以进化并获得更高的智力，甚至发展出有限的心灵能力。这种现象常见于那些附近生活着灵能生物（比如夺心魔）的个体，表现了这些泥怪感知并模仿邻居心灵能力的现象。

灵能灰泥怪智力值为 6（-2），并且拥有以下心灵能力。

***灵能碾压 Psychic Crush（充能 5~6）。***泥怪指定其周边 60 尺范围一个它能感知到的生物。该目标必须进行一次 DC 10 的智力豁免。豁免失败则受到 10（3d6）的心灵伤害，豁免成功则伤害减半。

## 灰泥怪 Gray Ooze

*中型泥怪，无阵营*

---

**AC**：**8**
**HP**：**22（3d8+9）**
**速度**：**10 尺，攀爬 10 尺**

---

| 力量 12（+1） | 敏捷 6（-2） | 体质 16（+3） |
|---|---|---|
| 智力 1（-5） | 感知 6（-2） | 魅力 2（-4） |

---

**技能**：**隐匿+2**
**伤害抗力**：**强酸，冷冻，火焰**
**状态免疫**：**目盲，魅惑，耳聋，力竭，恐慌，倒地**
**感官**：**盲视 60 尺（该范围外视为目盲），被动察觉 8**
**语言**：**—**
**挑战等级**：**1/2（100 XP）**

---

***无定形 Amorphous。***泥怪能够轻松穿过最窄 1 寸宽的狭窄空间而不用挤进去。

***腐蚀金属 Corrode Metal。***以金属制的非魔法武器攻击命中泥怪后将被腐蚀。造成伤害后，该武器所作的伤害掷骰将永久承受-1 罚值且累计叠加。如果罚值总和达到-5，则该武器被摧毁。由金属制作的非魔法弹药在击中泥怪并造成伤害后将随即被摧毁。

泥怪在 1 轮时间里可以吃掉 2 寸厚的非魔法金属。

***拟形 False Appearance。***泥怪静止不动时，跟普通的油滑水塘或潮湿岩石几乎一模一样。

### 动作

***伪足 Pseudopod。****近战武器攻击*：命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：4（1d6+1）的钝击伤害，外加 7（2d6）的强酸伤害。此外，如果目标着装非魔法的金属护甲，则该护甲被部分腐蚀，其提供的 AC 遭受-1 罚值且累计叠加。AC 被降至 10 时，则该护甲被摧毁。

## 赭冻怪 Ochre Jelly

*大型泥怪，无阵营*

---

**AC**：**8**
**HP**：**45（6d10+12）**
**速度**：**10 尺，攀爬 10 尺**

---

| 力量 15（+2） | 敏捷 6（-2） | 体质 14（+2） |
|---|---|---|
| 智力 2（-4） | 感知 6（-2） | 魅力 1（-5） |

---

**伤害抗性**：**强酸**
**伤害免疫**：**闪电，挥砍**
**状态免疫**：**目盲，魅惑，耳聋，力竭，恐慌，倒地**
**感官**：**盲视 60 尺（该范围外视为目盲），被动察觉 8**
**语言**：**—**
**挑战等级 2（450xp）**

---

***无定形 Amorphous。***赭冻怪能够轻松穿过最窄 1 寸宽的狭窄空间而不用挤进去。

***蛛行 Spider Climb。***赭冻怪无需进行属性检定就能攀爬于困难表面，包括倒挂在天花板上。

### 动作

***伪足 Pseudopod。****近战武器攻击*：命中+4，触及 5 尺，单一目标。命中：9（2d6+2）的钝击伤害外加 3（1d6）强酸伤害。

### 反应

***分裂 Split。***当一只中型或更大体型的赭冻怪受到闪电或挥砍伤害，而此时其生命值至少为 10 时，它将分裂成两个新的赭冻怪。每一只新的赭冻怪拥有原赭冻怪一半的生命值（向下取整）。新的赭冻怪比原来的体型小一级。

# 兽人 Orcs

*它疯狂的挥舞那把带着锯齿刃口的长刀，在军团嚎叫声的鼓动下撕碎了国王的咽喉。而后，凶狠的兽人并没有就此罢手。它残忍的来回滑动刀刃，撕裂血肉并把创口深深的割开，直至矮人国王的头颅从其肩膀上分离。*

*——兽人军官哈特斯 Hartusk 在寒谷战役 Battle of the Cold Vale 余波中施暴的相关报告*

兽人长着低额头还有猪一般的面容，下颌还长着象牙一般的长獠牙，总是以一副躬身前行的野蛮掠劫者形象出现。

***单眼格乌什 Gruumsh One-Eye。***强大的兽人神祇格乌什，既是兽人崇拜的主神又是这个族类的创造者。兽人们一直坚信着一个关于格乌什与其种族起源的传说：在远古时代，众神聚集起来为其追随者瓜分世界。格乌什宣告拿下山地，却发现已经被矮人们夺去。他转而宣告拿下森林，精灵们却早已居住于此。格乌什两次宣告都以失败告终，一无所得的他还受到其余诸神的嘲笑。于是格乌什对一切报以狂怒的咆哮，他用其神力巨矛摧毁山地，烧尽森林，并在大地上刻下了深深的裂沟。他创造出兽人种族，并宣告兽人们将毁灭并取代所有拒绝他们的种族。时至今日，兽人们也依然对人类、精灵、矮人以及其他的种族不断的发起战争。

所有种族中兽人尤其仇视精灵。精灵神祇柯瑞隆 拉瑞斯安 Corellon Larethian 曾以一发精准的箭矢射瞎了格乌什的一只眼睛。自此以后，兽人们对屠戮精灵有着特殊的快感。而格乌什则把其伤残视为自己恶意的象征，并让任何愿意将一只眼睛挖出献给兽人之神的勇士得到其神力的恩赐。

***瘟疫般的诸部族 Tribes like Plaagues。***兽人们聚集成一个个部族，然后发挥其强势四处掠夺。它们对周围的村庄烧杀抢劫，对漫游的牲畜噬杀殆尽，然后杀害任何胆敢对抗自己的类人生物。翻天覆地之后，兽人把所有物资搬回自己的土地，然后在村庄的废墟上烧起篝火，并在其血腥杀戮得到满足后返回其原来的住所。

**兽人王·奥伯德·众箭 King Obould Many-Arrows**

众箭部族 Many-Arrows tribe 的领袖，兽人王·奥伯德 King Obould 是被遗忘国度中的传奇兽人军官，也是 D&D 游戏历史上最著名的兽人酋长。

奥伯德比其他兽人同类更聪明更敏锐。它在杀死前任酋长夺得其部族控制权后，依靠纯熟的战略能力和声名远扬的暴脾气稳抓政权。奥伯德一次次在战斗中向对手证明了自己的能力，并且多年来一直包容其他部族与自己联合，最终其麾下组成了一支聚集数千兽人的大部落。

奥伯德运用其力量和影响力在世界之脊 Spine of the World 建起自己的王国，在那俯瞰着山下一众矮人、人类和精灵的各处要塞。

与文明邻居持续了多年血腥冲突后，奥伯德不可思议的与敌人订下和平协议。这个举动使其麾下不少兽人充满疑惑。有人认为这是奥伯德使用的缓兵之计，以求得时间强化军队，准备最终踏平荒蛮边境 Savage Frontier。也有人认为这是奥伯德打算放弃格乌什传统道路的迹象，因而必需要被新的王者取缔。

***保持距离的拾荒者 Ranging Scavengers。***兽人难以压抑其强烈的杀戮欲望，因此其居所总是与新目标保持着不远的距离。也正因此，它们很少长时间定居一处，而是在每个废墟上露营，在复杂的洞窟中暂住，甚至在攻陷对手的村庄后将其改造成设防的营地或据点。兽人的建筑物只注重防御能力，从来不为其居住环境做任何的改良或创新。它们用尖刺做成栅栏状的围墙并在其上插上敌人破碎的尸体，或是在壕沟或护城河中装上凸起的利刺用作防御。

当现有领地的食物消耗殆尽时，兽人部族便会分离出若干活动分队，向四处发散搜索新的狩猎场所。搜索完毕后，各分队带着战利品与新目标的情报回据点集合，并选择最富有的一处作为部族的新目标。定下目标后部族全体成员将一起出发，向着新领地开拓出一条血路。

某些罕见的情况下，当部族领袖发现一个特别可靠的巢穴时，便会带领部族成员在该处居住几十年。这些定居的兽人们要穿越遥远的乡村地带，以寻找满足自身杀戮欲望目标。

***领袖与力量 Leadership and Might。***兽人部族大多尊崇宗法，并以鲜明的族名炫耀其部族特色，如众箭 Many-Arrows，啸眼 Screaming Eye 和精灵撕裂者 Elf Ripper。有时候，一名强大的军官会把分散的兽人部族联合起来，组成一个所向披靡的大部落。然后大部落的铁蹄将以压倒性的实力横扫其他兽人部族和类人村镇。

强大的肉体与力量是兽人的美德，而兽人们也欢迎所有强大的生物加入部族之中。它们没有种族纯粹性的概念，并且得意的欢迎食人魔 ogre、巨魔 troll、半兽人 half-orc 以及魔兽人 orog 加入自己的行列。另外，兽人敬畏邪恶巨人的体型与力量，并常常为其作警卫和士兵。

***混种兽人 Orc Crossbreeds。***格乌什的妻子，兽人生育女神茹赛可 Luthic 给予兽人恩赐，让其可以盲目而频繁的孕育后代，并以此代代壮大兽人的大部落。兽人的繁殖能力比其他类人种族都要强，并且更容易与其他种族生产混血的后代。当身材体型与兽人相近的非兽人类人生物（如人类或矮人）与兽人结合时，其后代只会是兽人或半兽人 half-orc。而兽人与食人魔 ogre 结合的后代则是具有惊人体力与野蛮特征的半食人魔，即半兽食人魔 ogrillon。

## 兽人军官 Orc War Chief

兽人军官是部族中最强壮、最狡猾的成员。军官的权力在于利用其他部族成员对自己的敬畏发号施令，因此它必需维持其血腥欲望得以释放，否则将会逐渐失去威信。

***屠杀者的子嗣 Scions of Slaughter。***兽人军官一次次的在战场上证明自己的实力，而格乌什也给予其特殊的恩赐以提升其狂野之力。带着恩赐的军官将对敌人造成更深的伤口，从而为其神祇制造更多的屠戮。



## 兽人·格乌什之眼 Orc Eye of Gruumsh

兽人以格乌什之名杀死一名精灵，并将其尸体献祭给这名屠杀之神后，其身上将出现该神祇的圣痕。完整的圣痕还需要这名兽人完成额外的献祭：一只自己的眼睛，以此象征格乌什的伤残，并铭记其损伤的渊源亦即其最痛恨的仇敌——柯瑞隆·拉瑞斯安 Corellon Larethian。

该兽人挖出一只眼睛后，格乌什将授予其施法能力及独特的恩惠，此后该兽人即被称为格乌什之眼。它们平时以占卜辅助其部族的军官，而当投身进入战场时，这些杀戮之神的野蛮信徒依然可以让敌人的鲜血染满刀刃。

## 魔兽人 Orog

魔兽人惊人的才智，让兽人们坚信这是兽人女神茹赛可的恩赐。魔兽人跟茹赛可一样偏爱在地底生活，然后频繁到地表狩猎以解决地下食物匮乏的状况。普通兽人崇敬魔兽人的强壮与狡猾，因而孤身的魔兽人常常会带领着一支兽人战斗分队。

## 兽人 Orc

*中型类人生物（兽人），混乱邪恶*

**AC**：**13（兽皮甲）**
**HP**：**15（2d8+6）**
**速度**：**30 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 16（+3） | 12（+1） | 16（+3） | 7（-2） | 11（+0） | 10（+0） |

**技能**：**威吓+2**
**感官**：**黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10**
**语言**：**通用语，兽人语**
**挑战等级**：**1/2（100 XP）**

***好斗 Aggressive*。**作为一个附赠动作项，兽人可以向一个它能看见的敌对生物移动至多相当于其速度的距离。

### 动作

***巨斧 Greataxe*。***近战武器攻击*：命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：9（1d12+3）挥砍伤害。

***标枪 Javelin*。***近战或远程武器攻击*：命中+5，触及 5 尺或射程 30/120 尺，单一目标。*伤害*：6（1d6+3）的穿刺伤害。

## 兽人军官 Orc War Chief

*中型类人生物（兽人），混乱邪恶*

**AC**：**16（链甲）**
**HP**：**93（11d8+44）**
**速度**：**30 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 12（+1） | 18（+4） | 11（+0） | 11（+0） | 16（+3） |

**豁免**：**力量+6，体质+5，感知+2**
**技能**：**威吓+5**
**感官**：**黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10**
**语言**：**通用语，兽人语**
**挑战等级**：**4（1100 XP）**

***好斗 Aggressive*。**作为一个附赠动作项，兽人可以向一个它能看见的敌对生物移动至多相当于其速度的距离。

***格乌什之怒 Gruumsh's Fury*。**兽人以武器攻击命中目标时，额外造成 4（1d8）的伤害（已计算在下面的攻击条目中）。

### 动作

***多重攻击 Multiattack*。**兽人发动两次巨斧攻击，或发动两次矛攻击。

***巨斧 Greataxe*。***近战武器攻击*：命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：15（1d12+4 外加 1d8）的挥砍伤害。

***矛 spear*。***近战或远程武器攻击*：命中+6，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害*：12（1d6+4 外加 1d8）的穿刺伤害，或用双手发动近战攻击时 13（2d8+4）的穿刺伤害。

***战吼 Battle Cry（1/日）*。**军官在其身边 30 尺范围内指定若干可以听到战吼，且未受战吼影响的生物。并使每个目标的攻击检定具有优势，一直持续到该军官自己的下一回合开始。时结束效应。完成该动作后，军官还可以用一个附赠动作发动一次攻击。

***更强壮更聪明 Stronger and Smarter。***魔兽人以力量霸凌其他兽人，并以聪明才智战胜战场上的敌人。许多自负的精灵、人类或矮人指挥官目睹一名“普通”的兽人督军采取精明的迂回战术击垮敌军时，并不知道那其实是一名魔兽人而非普通兽人。

在大群敌人的遭遇战中，魔兽人的小分队往往从属于一个更大的兽人部落。而通常它们都是作为部落的前锋来发动进攻，并依靠其卓越的力量与战术远见铲除眼前障碍。

某些兽人部族会主动寻找魔兽人加入支援其部队。而魔兽人所具有的优越性，更让它们成为兽人军对领袖的理想人选。因此在任的军官必须时刻警惕这致命的竞争对手，注意魔兽人可能存在的背叛行为。

***冷静的杀手 Setached Killers。***战场上的魔兽人是个可怕的存在。除了将敌人劈成碎块的决意，它们完全没有任何额外的思虑。它们没有父母兄弟等家庭牵挂，更没有爱与奉献的概念。它们崇拜兽人神系众神，特别是格乌什和茹赛可，仅仅是因为敬重神祇们所具有的超越原理与物理体能的力量。

***黑暗的仆人 Servants of Darkness。***魔兽人不被兽人们所信任，因而它们常常自己组建佣兵队并为出价最高者工作。它们为邪恶法师，堕落巨人或是其他坏蛋服务。只要有合适的赏金，魔兽人的佣兵队就会欣然的接受精英武士或冲锋队的任务。

## 兽人·格乌什之眼 Orc Eye of Gruumsh

*中型类人生物（兽人），混乱邪恶*

**AC**：16（环甲，盾牌）
**HP**：45（6d8+18）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 16（+3） | 12（+1） | 16（+3） | 9（-1） | 13（+1） | 12（+1） |

**技能**：威吓+3，宗教+1
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11
**语言**：通用语，兽人语
**挑战等级**：2（450 XP）

***好斗 Aggressive。***作为一个附赠动作项，兽人可以向一个它能看见的敌对生物移动至多相当于其速度的距离。

***格乌什之怒 Gruumsh's Fury。***兽人以武器攻击命中目标时，额外造成 4（1d8）的伤害（已计算在下面的攻击条目中）。

***施法 Spellcasting。***兽人作为 3 级施法者，其施法关键属性为感知（法术豁免 DC 11，法术攻击命中+3）。该兽人准备了以下牧师法术：

戏法（随意）：*神导术 guidance*，*提升抗性 resistance*，*奇术 thaumaturgy*
1 环（4 法术位）：*祝福术 bless*，*命令术 command*
2 环（2 法术位）：*卜筮术 augury*，*灵体武器 spiritual weapon*（矛）

### 动作

***矛 spear。****近战或远程武器攻击：*命中+5，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害：* 11（1d6+3 外加 1d8）的穿刺伤害，或用双手发动近战攻击时 12（2d8+3）的穿刺伤害。



## 魔兽人 Orog

*中型类人生物（兽人），混乱邪恶*

**AC**：18（板甲）
**HP**：42（5d8+20）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 12（+1） | 18（+4） | 12（+1） | 13（+1） | 12（+1） |

**技能**：威吓+5，求生+2
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11
**语言**：通用语，兽人语
**挑战等级**：2（450 XP）

***好斗 Aggressive。***作为一个附赠动作项，兽人可以向一个它能看见的敌对生物移动至多相当于其速度的距离。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***魔兽人发动两次巨斧攻击。

***巨斧 Greataxe。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 10（1d12+4）的挥砍伤害。

***标枪 Javelin。****近战或远程武器攻击：*命中+6，触及 5 尺或射程 30/120 尺，单一目标。*伤害：* 7（1d6+4）的穿刺伤害。



# 食腐兽 Otyugh

食腐兽是一种长得圆鼓鼓的怪异生物。它长着三条结实的腿，而其眼睛和鼻子则分别排列在一条藤蔓状肉柄上，蜿蜒着从其臃肿身体的顶端甩过。其两根胶质触手末端呈尖状并附着一些叶子状的附器，食腐兽正是用它来把食物送进自己大口之内。

食腐兽会将自己置于一大堆内脏和腐肉之中，只伸出自己的感官肉柄。发现可食用的生物时，食腐兽的触须便会出污物中伸出抓住猎物。

食腐兽会抓紧一切机会发动突袭并吞噬猎物。它们用有限的心灵感应来敦促有智能生物靠近自己的巢穴，有时还会为此伪装成别的什么东西。

***黑暗中的居民 Dweller in Darkness。*** 食腐兽只在有大量腐肉或残食的时候才会容忍明亮的光照。在野外时，它们居住在静滞的沼泽，堆满浮沫的池塘，以及潮湿的森地中。墓地、城市下水道、村庄堆肥点以及堆满粪肥的畜栏等地点散发的气味也会将它们吸引到文明地带。

由于食腐兽对食物之外其他的任何事情都漠不关心，因此其巢穴中有时会积累各种各样来自其受害者的宝藏，并且随意的混杂在垃圾堆中。

***共生护卫 Symbiotic Guardians。*** 一些智能的地底住民可以和食腐兽共处，还把它们当成垃圾处理工。而食腐兽们则因如此丰富的食物而变胖，并且任何其他的动力与欲望都显得无动于衷。这种久坐不动的暴饮暴食使他们成为了可靠的护卫。只要被喂食，食腐兽就不会攻击其他生物。然而，那些意欲作食腐兽主人的家伙总是低估为留住食腐兽不让其离开所需垃圾、腐肉和肉食的数量。不少“受驯”的食腐兽最终都会在吞食所有垃圾后转而吃掉其饲养员。

## 食腐兽 Otyugh

*大型异怪，绝对中立*

**AC**：14（天生护甲）

**HP**：114（12d10+48）

**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 16（+3） | 敏捷 11（+0） | 体质 19（+4） |
| 智力 6（-2） | 感知 13（+1） | 魅力 6（-2） |

**豁免**：体质+7

**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 11

**语言**：食腐兽语

**挑战等级**：5（1800 XP）

***有限感应 Limited Telepathy。*** 食腐兽可以将简单的话语或图像转换成目标能够理解的语言，在以魔法传导给 120 尺内任意一个生物。但并不能从目标处获得回复。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 食腐兽发动三次攻击，一次啃咬攻击和两次触须攻击。

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 12（2d8+3）的穿刺伤害。如果目标是个生物，则目标必须成功通过一次 DC 15 的体质豁免否则将感染疾病，以此得病的生物同时陷入中毒，中毒效应持续至其疾病被治愈时终止。该目标每隔 24 小时可以再次进行该豁免，豁免失败则其生命值上限减损 5（1d10）。豁免成功则疾病被治愈。如果目标生命值上限因该减损而降为 0，则目标死亡。疾病造成的生命值上限减损将一直持续至该疾病被治愈。

***触须 Tentacle。*** *近战武器攻击：* 命中+6，接触 10 尺，单一目标。*伤害：* 7（1d8+3）的钝击伤害，外加 4（1d8）的穿刺伤害。如果目标为中型或更小体型，则目标被擒抱（逃脱 DC 13）并被束缚直至擒抱终止。食腐兽有两根触须，因而可以同时擒抱两个目标。

***触须猛击 Tentacle Slam。*** 食腐兽将被其擒抱的生物用力摔打向其他生物或结实的表面。每个受影响的生物必须进行一次 DC 14 的体质豁免，豁免失败则受 10（2d6+3）的钝击伤害并被震慑，其效应持续至该食腐兽的下一回合开始时终止。豁免成功则伤害减半且不会被震慑。

# 枭熊 Owlbear

*“枭熊唯一好的一点，就是那个创造它们的法师应该死是真的死透了。”*

*——莫格雷尔学院 Morgraye University 的转化科学教授，侏儒 萨希尔·鸦影 Xarshel Ravenshadow*

猫头鹰的尖叫在黑暗山谷与蛮荒森林中回响，响彻寂静的夜晚宣布着猎物的死亡。像熊一样的厚实蓬松的身躯批覆着羽毛，一双圆圆的大眼里清澈的瞳孔从它的脑袋往外疯狂地瞪着。

***致命凶猛 Deadly Ferocity。***枭熊的凶猛好斗和暴脾气，使它成了最令人恐惧的野外捕猎者之一。能比它更恐怖的也就只有饿肚子的枭熊了。这种生物也不关心敌人是否更强，便会在没有挑衅时就发动攻击，因而即使那些身型和力气都胜过枭熊的怪物，也会刻意避免与它缠斗。

***完美捕猎者 Consummate Predators。***枭熊日落时分离开兽穴，在夜晚最黑暗的时候开始狩猎，它们高鸣或尖叫着宣布自己的领地，寻找配偶，或是把猎物赶进自己的狩猎场。枭熊们熟悉这片经典的林地，而且这里足够浓密而得以限制其猎物的逃跑路线。

枭熊在铺满其猎物骸骨的洞窟或废墟中筑巢。它将已经吞咽了一部分的猎物拖会兽穴里，再将这些残骸储存在周围的岩石、灌木丛和树木中。浓重的血腥与腐肉气味环绕在枭熊巢穴的附近，引来各种食腐动物进而为枭提供了更多的猎物。

枭熊通常会独自狩猎或成对活动。如果猎物充足，枭熊组成的家庭便可以花更多时间在一起进而开始抚养后代。此后直至幼兽开始可以狩猎时便会离巢独立。

***野蛮同伴 Savage Companions。***虽然比大多数动物都要聪明，但枭熊其实并不容易驯服。不过，只要有足够的时间、食物和运气，一些聪明的生物仍然可以训练出一只能够辨别出自己是主人的枭熊，并使它成为一名毫不畏缩的警卫，或一头快捷而强壮的坐骑。偏远地区的居民甚至已经成功驯服枭熊用于赛跑活动，但观众们下注的标准通常都是哪一头会率先攻击其训练员哪一头就必定可以率先抵达终点。

精灵社区会促成枭熊们在其树顶村庄下的林地里生活，以充当村庄对夜行野兽的天然防御。大地精将枭熊用作战斗用野兽，山丘巨人和霜巨人有时则会将枭熊当作宠物来饲养。饥饿的枭熊也会出现在角斗场中，在嗜血的观众面前无情地将敌人开膛破肚再吞食殆尽。

***枭熊起源 Owlbear Origins。***学者们长久以来一直在争论枭熊的起源。最常见的理论是，一个疯狂的法师用一只巨猫头鹰和一只熊杂交，创造出第一个标本。然而，一些可敬的精灵则声称自己认识这些生物已有数千年，而且一些精类生物坚持认为这些动物一直都存在妖精荒野内。



## 枭熊 Owlbear

*大型怪兽，无阵营*

**AC：** 13（天生护甲）
**HP：** 59（7d10+21）
**速度：** 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 20（+5） | 敏捷 12（+1） | 体质 17（+3） |
| 智力 3（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 7（-2） |

**技能：** 察觉+3
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13
**语言：** —
**挑战等级：** 3（700 XP）

***敏锐视嗅觉 Keen Sight and Smell。***枭熊依赖视觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***枭发动两次攻击：一次喙啄和一次爪击。

***喙啄 Beak。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*10（1d10+5）的穿刺伤害。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。伤害 14（2d8+5）的挥砍伤害。



*“看！飞马！它在空中翱翔时赛过巨龙。在我们之中只有最强大的人才敢奢望让一匹飞马成为自己坐骑。你不觉得这与我们骏马的纹章特别般配吗？”*

*——特伦维·德奥利安 Tyllenvane d'Orien，龙纹后裔，欧瑞恩家族 House Orien 的骄傲*

## 飞马 Pegasus

*大型天界生物，混乱善良*

**AC：** 12
**HP：** 59（7d10+21）
**速度：** 60 尺，飞行 90 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 15（+2） | 体质 16（+3） |
| 智力 10（+0） | 感知 15（+2） | 魅力 13（+1） |

**豁免：** 敏捷+4，感知+4，魅力+3
**技能：** 察觉+6
**感官：** 被动察觉 16
**语言：** 理解天界语，通用语，精灵语和木族语但不会说
**挑战等级：** 2（450 XP）

### 动作

***蹄击 Hooves。*** *近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的钝击伤害。

# 飞马 Pegasus

被称为飞马的白翼之马翱翔于天际，正是那幅优美又壮丽的绝景。它们降落在坚实地面时，只会停留片刻以饮用山泉和洁净的湖水。任何声音或其他生物的响动都会惊吓到它们，使它们再一次飞向云端。

***高贵的坐骑 Noble Mounts。***飞马是极其珍贵而又迅速可靠的坐骑，比狮鹫、鹫马和飞龙更快更平稳。然而，这些野生又害羞的动物具有与类人生物相当的智力，所以无法以传统棒打加安抚的方式驯养。一匹飞马必须由一位善良生物说服才能成为坐骑，而此时它也同时与其新同伴订下了一份终身的契约。

***生于诸位面 Born of the Planes。***飞马的起源可以追溯到奔放之野的奥林匹亚林地 Olympian Glades of Arborea，他们在那里翱翔于位面的天空中，并作为精灵众神忠诚的坐骑。而这些神灵也闻名于委派飞马前往物质位面去帮助那些需要帮助的人们。

***飞马之巢 Pegasi Nests。***飞马的伴侣终生相伴，并在难以接近之地筑巢，然后一起生育下一代。



# 鹿鹰兽 Peryton

这种可怕的肉食怪物以各种生物为食，并且却更偏爱类人生物，尤其是精灵、半精灵和人类。鹿鹰兽每次杀死类人生物时，必定要撕出猎物的心脏再将其带回巢穴吞食。

鹿鹰兽融合了猛禽的翅膀与身躯，以及公鹿头颅的奇异生物。鹿鹰兽最古怪的特点是它的影子会呈现出类人的轮廓，而不是映出它身体的形状。智者们依此认为最初的鹿鹰兽是受丑恶诅咒或魔法实验影响而变形的人类。不过游吟诗人们则传颂着一个负心汉的故事，讲述受到背叛的妻子杀死了比其年轻漂亮的情敌并挖出了其心脏。妻子为了永远赢得丈夫的心而进行了邪恶的仪式，并在过程中吞食了对手的心脏。仪式非常成功，直至最后其恶行也终被曝光。她因其罪行被绞死，可那邪恶仪式中残存的魔法却把享用她尸体的食腐鸟变形成第一批鹿鹰兽。

***反常饥饿者 Unnatural Hunger。***鹿鹰兽的生殖周期取决于新鲜类人生物心脏的供应。雌性鹿鹰兽必须吞食该器官才能进行生育。鹿鹰兽吞食心脏时，其影子会在短时间内显现它真正的怪物形态。

攻击类人生物时，专心而残忍的鹿鹰兽必定会战到你死我亡。如果鹿鹰兽因某种原因被赶走，它也会从远处追踪逃脱的猎物，等待机会再次出现并展开攻击。

***群山的灾厄 Bane of Mountains。***鹿鹰兽一般在山脊上或高山洞穴里筑巢。它们的狩猎目标是居住在山谷中或在附近徘徊的生物，旅者们因此学会在人迹罕至的山路上保持謹慎，留意来自天空的威胁。由于普通武器对鹿鹰兽效用有限，山地里的居民会尽一切可能避免与其发生冲突。

定点的聚居地被鹿鹰兽视为诱人的可再生食物源，村议会或当地的贵族也因此常常聘请冒险者来铲除鹿鹰兽的窝巢。

## 鹿鹰兽 Peryton

*中型怪兽，混乱邪恶*

**AC**：13（天生护甲）
**HP**：33（6d8+6）
**速度**：20 尺，飞行 60 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 16（+3） | 12（+1） | 13（+1） | 9（-1） | 12（+1） | 10（+0） |

**技能**：察觉+5
**伤害抗性**：非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**感官**：被动察觉 15
**语言**：理解通用语和精灵语但不会说
**挑战等级**：2（450 XP）

***俯冲攻击 Dive Attack。***如果鹿鹰兽在飞行中向一个目标直线俯冲至少 30 尺，再以一次近战攻击命中对方，则该攻击对目标造成额外 9（2d8）的伤害。

***飞掠 Flyby。***鹿鹰兽飞出敌人触及范围时不触发借机攻击。

***敏锐视嗅觉 Keen Sight and Smell。***鹿鹰兽依赖视觉和嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***鹿鹰兽发动一次顶撞攻击和一次禽爪攻击。

***顶撞 Gore。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（1d8+3）的穿刺伤害。

***禽爪 Talon。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*8（2d4+3）的穿刺伤害。



## 穿刺者 Piercer

*中型怪兽，无阵营*

**AC**：15（天生护甲）
**HP**：22（3d8+9）
**速度**：5 尺，攀爬 5 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10（+0） | 13（+1） | 16（+3） | 1（-5） | 7（-2） | 3（-4） |

**技能**：隐匿+5
**感官**：盲视 30 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 8
**语言**：—
**挑战等级**：1/2（100 XP）

***拟形 False Appearance。*** 穿刺者在天花板上保持不动时与普通的钟乳石几乎一模一样。

***蛛行 Spider Climb。*** 穿刺者无需进行属性检定就能攀爬于困难表面，包括倒挂在天花板上。

### 动作

***坠落 Drop。*** *近战武器攻击：*命中+3，单一在穿刺者正下方的生物。*伤害：*每下落 10 尺造成 3（1d6）穿刺伤害，至高值为 21（6d6）。*未命中：*穿刺者受半数坠落距离造成的伤害。

# 穿刺者 Piercer

依附于洞窟和巨大地下通道天花板上的穿刺者与天然岩石混为一体，然后寂静无声的坠向地面，击穿那些毫无警觉的敌人。

穿刺者是树绳妖的幼虫形态，而这两种生物也经常互相攻击。岩石状的外壳包裹着穿刺者的身体，使其质地与外观看起来就是一个钟乳石。外壳内里保护着穿刺者柔软的蛞蝓状身体，而它正是以该身躯蠕行到洞窟墙壁至天花板上，再找定自己瞄准猎物的最佳位置。当它的眼睛和嘴巴闭上时，穿刺者就很难再跟普通的岩石区分开来。

***耐心的猎手 Patient Hunters。*** 穿刺者拥有视力，但它们也可以感知噪音和温度，并以此等待生物从自己身下经过然后落下发动攻击。没有抓好机会杀死目标的穿刺者必须缓慢地爬回到天花板上。倒下的穿刺者被攻击时还会分泌一种恶臭的粘液，以此防止大多数食肉动物轻易将其吃掉。

穿刺者会聚集在一起，最大限度地提高其攻击效果，并同时落下以提升命中敌人的几率。一旦一只穿刺者成功杀死一个生物，其他的个体便会慢慢地爬到尸体上参加盛宴。

# 皮克精 Pixie



*“花瓣长袍和橡果帽是去年夏天的款式！”*

*——皮克精时尚达人，“河之光”瑞文格里姆 Riverglearn*

皮克精就身高约一尺，外形就像一只长着薄纱般蝴蝶或蜻蜓翅膀的微型精灵，既如黎明一般闪耀，又像升起的满月一样耀眼。随心四处寻乐的皮克精好奇得像猫又羞怯得像鹿。它们难以掩饰自己对其他生物的兴趣而喜欢偷偷的在旁观察。它们总是热切的希望向别人介绍自己或是与对方交友，只有在被捉捕或是被攻击时，恐惧才能短暂打断它们的心中的念想。经过皮克精栖息林地的人们可能从未见到它们的身影，但仍能偶尔听到它们的嬉笑、喘息和感叹。

皮克精把自己看作精类生物中的王子和公主，其身着的丝绸长袍和紧身上衣，总是流动如湖面闪耀的月光。有些皮克精也会以橡子、树叶、树皮还有林中小兽的皮毛为服装。它们对自己的华服引以为傲，在被他人称赞时也会绽放出欢乐的笑容。

***魔法仙子Magical Faerie Folk。***皮克精以其天生的隐形能力，甚少在不希望被看到时现形。在妖精荒野和物质位面里，皮克精在冬日结冰的湖面上涂画，又在春天到来时催发新芽。它们用夏日的露珠装点盛放的花朵，又用秋天的颜料涂抹叶子。

***妖精尘 Pixie Dust。***皮克精现形飞过时，其身后总是跟着流星尾巴一样如雨般的闪耀之尘。少许的妖精尘就足够授予飞行能力，还可以让他人陷入极端困惑，或使敌人陷入魔法造成的昏睡。只有皮克精自己可以完全发挥这些妖精尘的力量，但总会魔法师或者怪物想要控制或者学习它们的力量，因而不断寻找这些妖精。

***小淘气们 Tiny Tricksters。***被访客刺激到好奇心的皮克精一开始会羞于显现自己。它们远远观察着了解访客的气质，或者做一些无害的恶作剧来再观察对方的反应。有时皮克精会将矮人的靴子系在一起，创造宝藏或奇异生物的幻像，或是用舞动的亮光将他们引入迷途。如果来者表现出敌意，它们便不再理会对方。而如果来者表达了善意，它们就会变得更加大胆和友善。她们甚至可能现身引领这些“游客”，为他们指出一条安全的道路，或是邀请对方加入一个小巧而称心的自备宴会来作客。

***反对暴力 Opposed to Violence。***与它们的精类亲族小妖精不同，皮克精十分讨厌武器，并且会尽快的逃离与任何敌人爆发的战斗。

## 皮克精 Pixie

*微型精类，中立善良*

**AC：** 15
**HP：** 1（1d4-1）
**速度：** 10 尺，飞行 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2（-4） | 20（+5） | 8（-1） | 10（+0） | 14（+2） | 15（+2） |

**技能：** 察觉+4，隐匿+7
**感官：** 被动察觉 14
**语言：** 木族语
**挑战等级：** 1/4（50 XP）

***魔法抗性 Magic Resistance。***皮克精为抵抗法术和其他魔法效应所作的豁免检定具有优势。

***天生施法 Innate Spellcasting。***皮克精天生施法的关键属性为魅力（法术 DC 12）。它可施展以下法术，且只需要其自身的妖精尘作为相应的法术成分：

随意：*德鲁伊伎俩 Druidcraft*
每项 1/日：*困惑术 confusion*，*舞光术 dancing lights*，*侦测善恶 detect evil and good*，*侦测思想 detect thoughts*，*解除魔法 dispel magic*，*纠缠术 entangle*，*飞行术 fly*，*魅影之力 phantasmal force*，*变形术 polymorph*，*睡眠术 sleep*

### 动作

***强效隐形 Superior Invisibility。***皮克精变为隐形直至其失去专注（等同于专注法术）。该皮克精着装或携带的任何装备也会随之一同隐形。




# 伪龙 Pseudodragon

神出鬼没的伪龙栖息在世界的安静之处，在树窟或小岩洞中安家。它们长着棕红色的角与鳞片，以及一张排满锋利尖牙的嘴。伪龙看起来就像一条性格顽皮的微型红龙。

***安静而谨慎 Quiet and Defensive*。**伪龙对其他生物毫无兴趣，也会尽可能的忽略它们。遭受攻击时，伪龙会用尾部尖端的毒刺进行反击，仅需一刺便可以使目标昏厥数小时。

***龙类魔宠 Draconic Familiars*。**法师们喜欢伪龙和善的个性，其心灵感应能力以及对魔法的抵抗力，因而将其当作魔宠的上选。伪龙会在需要伙伴时精挑细选，但它们有时也会被礼物、食品或财宝取悦收买。寻找到合适伙伴的伪龙，一旦确定双方能够平等相处便会与之订下契约。伪龙不会容忍自身遭到恶意对待，它会毫无预警地抛弃性情暴虐或善于摆布他人的伙伴。

***情绪语言 Language of Emotion*。**伪龙无法言语，但它们可以用有限的心灵感应进行沟通，分享诸如饥饿、好奇或喜爱等基本情绪。与伙伴结成联系后，伪龙可以在很远的距离外与其交流自身的所闻所见。

伪龙经常发出动物般的叫声。一阵粗砺的咕噜声代表愉悦，嘶嘶声则意味着令人不快的意外。鸟似的鸣叫代表渴望，咆哮则往往意味着不满与愤怒。

### 变体：伪龙魔宠 Pseudodragon Familiar

一些伪龙会愿意作为魔宠服务于施法者。这种伪龙将具备如下特质：

***魔宠 Familiar*。**伪龙可以作为魔宠服务于其它生物，透过魔法与该自愿的伙伴建立心灵连结。两者建立连结后，只要两方距离 1 里范围内，伙伴便可以感知伪龙感官所及之物。当伪龙身处其伙伴 10 尺范围内时，其伙伴即可以分享伪龙的“魔法抗性”特质。伪龙可以随时随意的终止其服务，并中断其心灵连结。

## 伪龙 Pseudodragon

*微型龙类，中立善良*

---

**AC**：13（天生护甲）
**HP**：7（2d4+2）
**速度**：15 尺，飞行 60 尺

---

| | | |
|---|---|---|
| 力量 6（-2） | 敏捷 15（+2） | 体质 13（+1） |
| 智力 10（+0） | 感知 12（+1） | 魅力 10（+0） |

---

**技能**：察觉+3，隐匿+4
**感官**：盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13
**语言**：理解通用语和龙语，但不会说
**挑战等级**：1/4（50 XP）

---

***敏锐感官 Keen Senses*。**伪龙依赖视觉、听觉及嗅觉进行的感知（察觉）检定具备优势。

***魔法抗性 Magic Resistance*。**伪龙为抵抗法术和其它魔法效应而作的豁免检定具备优势。

***有限感应 Limited Telepathy*。**伪龙可以用魔法与其周边 100 尺内任意掌握一门语言的生物通过心灵感应进行交流，以传递一些简单的想法、情绪和图像。

### 动作

***啃咬 Bite*。***近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d4+2）的穿刺伤害。

***钉刺 Sting*。***近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*4（1d4+2）的穿刺伤害，目标必须成功通过 DC 11 的体质检定否则中毒 1 小时。如果豁免失败且骰值低过 5 或更低，则目标将在中毒持续时间内昏迷，受到伤害或其他生物用一个动作将其摇醒时也可以提前终止其昏迷效应。



# 紫虫 Pruple Worm

被称为紫虫的巨大掘穴生物在坚硬岩石里穿梭，捕猎啃嚼所有幽暗地域中的生物。它们是一种单纯不停嗜食的自然力量，会将其遇到的任何事物当成自己的食品。

***嗜食猎手 Ravenous Hunters。***巨大的噪音会引来紫虫，它们在地下城市间寻找猎物，而人们也对其时常打断地下战争的形象习以为常。地下文明如卓尔、灰矮人和夺心魔在各自的聚居地周围都有特殊的保护措施来阻止这些怪物。

虽然紫虫最常见于幽暗地域，在岩石和山地里也会经常看到这种紫色的大蠕虫。紫虫大到足以一口吞下整匹马，而在其饥饿面前没有生物能够得以幸免。它有节奏的压缩扩张身体来向前推进，而其前进的速度却能让其他栖息于幽暗地域的生物惊叹不已。

***蠕虫恩泽 Boons of the Worm。***紫虫在地下掘穴的同时也在吞食泥土和岩石，再不断的分解排泄。因此，紫虫体内时常能找到贵重金属和宝石，它们也会被特别勇敢或鲁莽的寻宝者盯上。

掘穴的紫虫在幽暗地域里不断制造出新的地道，这些隧道很快就会被其他生物用作廊道和通路。由于紫虫很少返回自己挖掘的地道，而这样的通道也正好是避开这些怪物的好地点。一些猎物丰富的区域会忽然出现一片复杂交错的地道系统，其原因多是几只紫虫一起活动导致。

## 紫虫 Pruple Worm

*超巨型怪物，无阵营*

---

**AC：** 18（天生护甲）
**HP：** 247（15d20+90）
**速度：** 50 尺，掘穴 30 尺

---

| 力量 | 速度 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 28（+9） | 7（-2） | 22（+6） | 1（-5） | 8（-1） | 4（-3） |

---

**豁免：** 体质+11，感知+4
**感官：** 盲视 30 尺，颤动感知 60 尺，被动察觉 9
**语言：** —
**挑战等级：** 15（13000 XP）

---

***掘道者 Tunneler。***紫虫能够以其一半的掘穴速度通过坚硬的岩层，并在其身后留下直径 10 尺的地道。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***紫虫发动两次攻击：一次啃咬和一次尾刺攻击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+9，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*22（3d8+9）的穿刺伤害。如果目标是一大型或更小体型生物。则目标必须成功通过一次 DC 19 的敏捷豁免否则被紫虫吞下。被吞下的目标陷入目盲且被束缚，其对于紫虫身体外的攻击或效应视为处于全身掩护，并在每次该紫虫的回合开始时受 21（6d6）的强酸伤害。

如果紫虫在同一回合累计受到 30 点来自其体内的伤害，则该紫虫在该回合结束时必须成功通过一次 DC 21 的体质豁免否则将吐出所有被其吞咽的生物，并使其摔下倒地于紫虫周边 10 尺范围内。如果该紫虫死亡，则被吞下的生物将不再受束缚，且可以消耗 20 尺移动力逃出，然后在尸体旁现身并陷入倒地状态。

***尾刺 Tail Stinger。****近战武器攻击：*命中+9，触及 10 尺，单一生物。*伤害：*19（3d6+9）的穿刺伤害。且目标必须进行一次 DC 19 的体质豁免，豁免失败则受 42（12d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。



# 泽地熊人 Quaggoth

在幽暗地域各处的深坑之间来回自如攀越的泽地熊人，野蛮而极具领地意识。他们狂暴的撕咬敌人，还会在濒死之际越战越勇。

***泽地熊人起源 Quaggoth Origins。***虽然泽地熊人从不是一个开化的种族，但从前也不像现在这般野蛮残忍。很久以前，泽地熊人们曾经在地表世界聚居，作为一群夜行习性的树栖狩猎者，他们甚至拥有独特的语言和文化。直至后来精灵出现在凡间，渐渐开始与泽地熊人爆发冲突，并最终导致后者濒临灭绝。幸存的泽地熊人只好逃往幽暗地域以寻找新的生存之道。

经历长久的地下岁月后，泽地熊人的毛皮褪去了颜色，视力也渐渐适应了黑暗环境。地底世界的危险境况和周围诡异的魔法却使他们发生了改变。日益野蛮残暴的泽地熊人开始无差别无节制的捕杀猎物，发展到后来甚至开始互相残杀。直至最后同类相食变得如其文化般平常，泽地熊人逝去的历史文化也在其种群间彻底遗失殆尽。

***卓尔的仆人 Servants of the Drow。***泽地熊人与地表精灵的古老仇恨让他们自然的跟黑暗精灵们站成同一阵线。在最近的年代，卓尔精灵提起兴趣开始驯养泽地熊人，在训练他们凶猛战力的同时加强他们的服从意识。那些富裕的卓尔精灵甚至在宅邸里安排了大量忠心的泽地熊人。更有甚者，卓尔精灵还会激起泽地熊人对地表精灵的仇恨，并带领它们袭击那些熟悉的精灵村落。

***索诺祭司 Thonots。***幽暗地域的某些区域充斥着灵能能量，而一些泽地熊人可以吸收这些能量为己所用。泽地熊人部族发现有族内人拥有这种能力时，便会逼迫这些能士出任部族的萨满祭司或索诺祭司。索诺祭司维持着部族的传统，并负责提升自己部族的对敌优势。一旦令部族蒙羞，这些祭司将被毫不犹豫的宰杀，并在一个残忍仪式中被同族分食殆尽，以期望其血肉传递它的力量，让部族拥有更多强者。

***毒素免疫 Poison Immunity。***泽地熊人代代以猎杀带毒的地下生物为食，而且长久暴露在霉与真菌生长的环境中。恶劣的环境迫使他们适应了所有毒素的毒性，产生了免疫毒素的体质。

## 泽地熊人 Quaggoth

*中型类人生物（泽地熊人），混乱中立*

**AC**：13（天生护甲）
**HP**：45（6d8+18）
**速度**：30 尺，攀爬 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 17（+3） | 12（+1） | 16（+3） | 6（-2） | 12（+1） | 7（-2） |

**技能**：运动+5
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 11
**语言**：地底通用语
**挑战等级**：2（450 XP）

***负伤狂怒 Wounded Fury。***当生命值降至 10 或更低时，泽地熊人发动的攻击检定具有优势，并且它对所有目标造成的近战攻击伤害额外增加 7（2d6）。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***泽地熊人发动两次爪击攻击。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d6+3）的挥砍伤害。

### 变体：泽地熊人·索诺祭司 Quaggoth Thonot

泽地熊人索诺祭司既是一名普通的泽地熊人，同时还拥有挑战等级 3（700 XP）和以下额外特质。

***天生施法 Innate Spellcasting（灵能 Psionics）。***泽地熊人天生施法的关键属性为感知（法术豁免 DC 11）。它天生可施展以下法术且不需任何相应的材料成分：

随意：*羽落术 feather fall*，*法师之手 mage hand*（生成隐形的魔法手）
每项 1/日：*疗伤术 cure wounds*，*变巨/缩小术 enlarge/reduce*，*灼热金属 heat metal*，*镜影术 mirror image*

# 罗刹 Rakshasa



*“中你一刀，耻之于你。中你两刀，耻之于我。”*

*——罗刹格言*

罗刹追求用精心策划与错误引导的方式统治他人。由于可以伪装成任何想要的样子，所以很少有生物能看到罗刹真实的形态，它们也更偏爱伪装成一些强大或有影响力的人物：一名贵族、红衣主教或富有的商人。罗刹的真实形态糅合了人类与老虎的特征，还有一个值得注意的畸变：手的掌背与人类的位置相反。

***邪恶精魂困于凡间肉体 Evil Spirits in Mortal Flesh。***罗刹很久以前起源于九层地狱，当时强大的魔鬼们创造出一种黑暗仪式，以将它们的精华从其邪魔身体中释放以脱离下层位面的束缚。然后一只罗刹便以此进入物质位面并寻求满足自己对人形生物血肉和邪恶阴谋的渴望。它小心地选择猎物，还要煞费苦心地保守自己在世界上存在的秘密。

***邪恶重生 Evil Reborn。***在罗刹看来，死于物质位面意味着受尽痛苦折磨的回到九层地狱之中，而其精华也将持续囚禁于该处直至其身体重塑——而该过程可能需要数月甚至数年的时间。罗刹重生时还保有前生所有的记忆和知识，并以此寻找曾杀死自己的人施以惩戒。如果目标以某种方式脱离自己的掌握，罗刹便会转而惩罚该凶手的家人、朋友或后代。

罗刹跟魔鬼一样，当在九层地狱中被杀死后便会被彻底毁灭。

## 罗刹 Rakshasa

*中型邪魔，守序邪恶*

**AC**：16（天生护甲）
**HP**：110（13d8+52）
**速度**：40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 14（+2） | 17（+3） | 18（+4） | 13（+1） | 16（+3） | 20（+5） |

**技能**：欺瞒+10，洞悉+8
**伤害易伤**：由善良生物持用魔法武器的穿刺
**伤害免疫**：非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13
**语言**：通用语，炼狱语
**挑战等级**：13（10000 XP）

***有限魔免 Limited Magic Immunity。***罗刹可以随自己意愿的免受 6 环或更低环阶法术的效应影响或侦测。它在对抗其他法术和魔法效应时所作的豁免检定具有优势。

***天生施法 Innate Spellcasting。***罗刹天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 18，法术攻击命中+10）。罗刹天生可以施展以下法术且不需任何相应的材料成分：

随意：*侦测思想 detect thoughts*，*易容术 disguise self*，*法师之手 mage hand*，*次级幻影 minor illusion*
每项 3/日：*魅惑人类 charm person*，*侦测魔法 detect magic*，*隐形术 invisibility*，*高等幻影 major image*，*暗示术 suggestion*
每项 1/日：*支配人类 dominate person*，*飞行术 fly*，*异界传送 plane shift*，*真知术 true seeing*

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***罗刹发动两次爪击。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*9（2d6+2）的挥砍伤害，如果目标是生物则目标生物被诅咒。该魔法诅咒在目标随后进行的一次短休或长休时生效，此时目标的思绪中将充满恐怖的影像及梦境。被诅咒的目标无法从完成的短休或长休中获益。该诅咒持续至被法术*移除诅咒 remove curse* 或其他相似法术移除。



# 百足魔兽 Remorhazes

百足魔兽在一片蒸汽云雾中从冰雪之下冲出，其体内却涌动着炼狱之火。翼状鳍在其头部向后张开，它的巨嘴边缘则布满锯齿状的尖牙。

***极地狩猎者 Arctic Predators。***百足魔兽生活在严寒的气候中。它们捕食麋鹿、白熊和一切生活在该领地的其他生物。它们体内长着像火炉一样生热的器官来抵御寒冷，这反而让它们无法忍受温暖的天气。百足魔兽单独狩猎时，会在冰雪深处掘洞埋伏，等待生物从其上方经过时传来的微小震动。隐藏冰雪之下时，百足魔兽会主动降低体温，以免自己将冰面融化。

***幼兽 Young Ones。***霜巨人猎手会在冰冷的荒地中搜寻百足魔兽的巢和卵，这些巨人们将百足魔兽的幼虫视若珍宝，从幼虫孵化起就训练它们服从命令，用其守卫霜巨人冰冷的城堡。与成虫不同，百足魔兽幼虫会啃咬受害者，而不是将其整个吞下。

## 百足魔兽 Remorhazes

*巨型怪兽，无阵营*

**AC**：17（天生护甲）
**HP**：195（17d12+85）
**速度**：30 尺，掘穴 20 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 24（+7） | 敏捷 13（+1） | 体质 21（+5） |
| 智力 4（-3） | 感知 10（+0） | 魅力 5（-3） |

**伤害免疫**：冷冻，火焰
**感官**：黑暗视觉 60 尺，颤动感知 60 尺，被动察觉 10
**语言**：—
**挑战等级**：11（7200 XP）

***灼热之躯 Heated Body。***在百足魔兽周边 5 尺范围内触碰或对其发动近战攻击命中时，该攻击生物将受 10（3d6）的火焰伤害。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+11，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*40（6d10+7）的穿刺伤害，外加 10（3d6）的火焰伤害。如果目标是一个生物，则目标被擒抱（逃脱 DC 17），直至擒抱终止前目标被束缚，且百足魔兽不能再对其他目标使用啃咬攻击。

***吞咽 Swallow。***百足魔兽对正被它擒抱的中型或更小体型生物发动一次啃咬攻击。若该攻击命中，则目标被吞下并终止其擒抱状态。目标被吞下时陷入目盲且被束缚，其对于百足魔兽身体外的攻击或效应视为处于全身掩护，并在每次该百足魔兽的回合开始时受 21（6d6）的强酸伤害。

如果百足魔兽在同一回合总计受到 30 点来自其体内的伤害，则该魔兽在该回合结束时必须成功通过一次 DC 15 的体质豁免否则将吐出所有被其吞咽的生物，并使其摔下倒地于魔兽周边 10 尺范围内。如果该百足魔兽死亡，则被吞下的生物将不再受束缚，且可以消耗 15 尺移动力逃出，然后在尸体旁现身并陷入倒地状态。

## 幼年百足魔兽 Young Remorhazes

*大型怪兽，无阵营*

**AC**：14（天生护甲）
**HP**：93（11d10+33）
**速度**：30 尺，掘穴 20 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 13（+1） | 体质 17（+3） |
| 智力 3（-4） | 感知 10（+0） | 魅力 4（-3） |

**伤害免疫**：冷冻，火焰
**感官**：黑暗视觉 60 尺，颤动感知 60 尺，被动察觉 10
**语言**：—
**挑战等级**：5（1800 XP）

***灼热之躯 Heated Body。***在百足魔兽周边 5 尺范围内触碰或对其发动近战攻击命中时，该攻击生物将受 7（2d6）的火焰伤害。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*20（3d10+4）的穿刺伤害，外加 7（2d6）的火焰伤害。

# 还魂尸 Revenant

还魂尸由遭受残酷和不公命运的凡人灵魂形成。这些魂魄挣扎着回到世上，向制造这场厄运的人寻求复仇。还魂尸以此返回其凡人躯壳，并使之变得如同僵尸一般。然而其眼睛并非了无生气，而是燃着复仇的决心并在其敌人出现时更加闪耀。如果还魂尸自己的身体被毁坏，或由于其他原因而无法行动，那还魂尸的灵魂就会附身到其他类人生物的尸体上。而无论还魂尸选择怎样的尸体作为容器，其敌人也会立即认出它的真实身份。

***复仇饥渴 Hunger for Revenge。***一只还魂尸只有一年的时间来让其策划复仇，当仇敌死亡或是在还魂尸复仇失败时间耗尽时，其躯体也将化为尘土，而灵魂则淡入轮回之中。如果还魂尸的仇敌过于强大，以至于其自己难以摧毁对方，则它们还可以前去寻求有价值的盟友来帮助自己完成使命。

***神圣裁决 Divine Justice。***魔法手段也无法隐藏还魂尸所追踪的生物，它总能准确的找出方位并掌握自己与仇敌之间的距离。如果仇敌人数众多，一名还魂尸还会寻求另一名还魂尸结盟，再团结一致共同对敌。如果还魂尸身体被毁坏，则它的灵魂会寻找其他类人生物的尸体附在其上，继续复仇。

***不死本质 Undead Nature。***还魂尸不需要空气、饮食，以及睡眠。



**变体：还魂尸的法术与武器 Revenants with Spells and Weapon**

生前是施法者的还魂尸可以重获曾经所有或部分的施法能力。与之类似的情况是，一些还魂尸还会着装生前所用的护甲或持用曾经的武器。

## 还魂尸 Revenant

*中型不死生物，绝对中立*

**AC**：13（皮甲）
**HP**：136（16d8+64）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 14（+2） | 18（+4） | 13（+1） | 16（+8） | 18（+4） |

**豁免**：力量+7、体质+7、智力+6、魅力+7
**伤害抗性**：黯蚀，心灵
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：魅惑、力竭、惊恐、麻痹、中毒、震慑
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13
**语言**：生前掌握的语言
**挑战等级**：5（1800 XP）

***再生 Regeneration。***还魂尸在其自己的回合开始时恢复 10 点生命值。如果其受到火焰或光耀伤害，则该还魂尸的该特质在其下一回合开始时无法生效。还魂尸的躯体只有在其以 0 生命值开始其自己回合，且无法使用再生特质时才会被摧毁。

***复生 Rejuvenation。***还魂尸的躯体被摧毁时灵魂仍逗留在原处。在经过 24 小时后，其灵魂就会在同一位面中找到另一具尸体进行寄生，同时恢复其所有生命值。当其灵魂处于游离状态时，法术祈愿术 wish 可以用来迫使该灵魂往生不再复返。

***免疫驱散 Turn Immunity。***还魂尸免疫驱散不死生物的效应。

***复仇追猎者 Vengeful Tracker。***还魂尸知晓阻碍其寻得复仇之人所在的方位和距离，哪怕这些生物和其复仇对象在另一存在位面也无法幸免。如果还魂尸所追踪的生物死亡，则还魂尸也能立即知晓。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***还魂尸发动两次拳击攻击。

***拳击 Fist。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*11（2d6+4）的钝击伤害。如果该目标生物是还魂尸的誓仇对象，则目标额外受 14（4d6）的钝击伤害。还魂尸也可以选择不造成伤害，而是擒抱该生物（逃脱 DC 14），前提是该目标体型必须为大型或更小体型。

***复仇怒视 Vengeful Glare。***还魂尸指定其周边 30 尺内一个它能看见的生物，或指定其誓仇对象。该目标必须进行一次 DC 15 的感知豁免。豁免失败则目标陷入麻痹直至还魂尸对其造成伤害，或持续至还魂尸的下一回合结束。麻痹状态终止时，该目标被该还魂尸恐慌 1 分钟。该被恐慌目标可以在自己的每个回合结束时再次进行该豁免，如果此时它能看到该还魂尸则豁免具有劣势。豁免成功则终止其自己身上的恐慌状态。



# 鹏鸟 Roc

乍看之下，鹏鸟的身影与其他的猛禽很相似。然而，随着它降落，其惊异骇人的体型便表露无遗。鹏鸟在飞行时翼展 200 多呎。这种与古龙比肩的巨鸟歇息时，必定栖息在其山峰顶端的巢穴中。

***空中泰坦 Sky Titans。***早在巨人与龙族争夺世界霸权的远古时代，巨人父神安南 Annam 创作了鹏鸟，以便其崇拜者可以挑战龙族在空中的统治地位。战争结束后，鹏鸟便从巨人的控制中解脱，并开始在世界各地繁衍生息。

虽然云巨人和风暴巨人有时会驯服这些大鸟，但鹏鸟们也会巨人视为猎物。它们会飞到很远的地方觅食，云层之上便是它们最爱的狩猎场。鹏鸟很少捕猎敏捷或小型的生物，也不会选择猎物容易藏身的城镇和森林。而当它锁定一个巨大、缓慢移动的目标时（比如巨人、鲸鱼或大象），鹏鸟便会俯冲下来，用去巨大的爪子抓住猎物。

***偏远和孤独 Remote and Alone。***鹏鸟是一种寿命长达几个世纪的独居动物。它们四处带来树木、帐篷、破船和商队残骸互相纠结成巨大鸟巢，并设置在山崖上低等生物难以触及的裂缝之中。

有时候，鹏鸟的巢穴中会保存着其遭其洗劫商队或船只的珍宝，而这些生物并不在意这些小玩意。鸟巢中还会有比人类还高的鸟蛋，只是鹏鸟甚少交配产卵因此这种情况更为罕见。

## 鹏鸟 Roc

*超巨型怪兽，无阵营*

---

**AC：** 15（天生护甲）
**HP：** 248（16d20+80）
**速度：** 20 尺，飞行 120 尺

---

| | | |
|---|---|---|
| 力量 28（+9） | 敏捷 10（+0） | 体质 20（+5） |
| 智力 3（-4） | 感知 10（+0） | 魅力 9（-1） |

---

**豁免：** 敏捷+4，体质+9，感知+4，魅力+3
**技能：** 察觉+4
**感官：** 被动察觉 14
**语言：** —
**挑战等级：** 11（7200 XP）

---

***敏锐视觉 Keen Sight。***鹏鸟依赖视觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***鹏鸟发动两次攻击：一次喙啄和一次禽爪攻击。

***喙啄 Beak。****近战武器攻击：*命中+13，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*27（4d8+9）的穿刺伤害。

***禽爪 Talons。****近战武器攻击：*命中+13，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*23（4d6+9）的挥砍伤害，目标被擒抱（逃脱 DC 19）。直至擒抱终止前，该目标被束缚，且该鹏鸟无法用其禽爪攻击另一个目标。

# 树绳妖 Roper

贪食的树绳妖生活在遍布幽暗地域的洞穴和岩窟中，以他们能够抓到的所有东西为食。从幽暗地域的野兽到冒险者和他们的装备，树绳妖们对于食物毫不挑剔。

树绳妖的外表近似于石钟乳或石笋，而这也让其发动袭击时更有优势。这种生物能够依靠底座下的数千根纤毛缓缓的移动，慢慢的爬上洞穴的墙壁并沿着石质天花板移动，寻找最适合攻击的位置。

***幽暗猎手 Underdark Hunters。***树绳妖是一种高度进化的成熟捕猎者，他们拥有石头一样的外表和以此为基础的捕猎技巧。一只树绳妖可以长时间保持静止，再闭上它唯一的眼睛从而让自己看起来和一块平凡的石头一模一样。靠太近的生物常常惊讶于它突然睁开的眼睛和飞射而出的卷须。伴随着可怖的喉音，树绳妖会卷起挣扎的猎物并将其拖向自己，打算用自己石牙发动致命咬击。

除铂金、宝石和魔法物品外，树绳妖可以消化它吞下的任何东西。而那些无法消化之物则可以在树绳妖死后在其砂囊中找到。树绳妖的消化液也十分珍贵，一些用它做溶剂的炼金术师往往会愿意以不菲的价钱收购这种物品。

***致弱卷须 Weakening Tendrils。***一只树绳妖全身有 6 处瘤包，从里面伸出的黏糊卷须会黏上任何接触到的物体。每根卷须长着毛发一样的凸起，可以穿透生物的血肉汲取其力气。正因如此，被卷起的猎物挣扎时总会逐渐变得无力。如果一根卷须被切断或被破坏，树绳妖也会迅速长出新的卷须作替代。



## 树绳妖 Roper

*大型怪兽，中立邪恶*

**AC**：20（天生护甲）
**HP**：93（11d10+33）
**速度**：10 尺，攀爬 10 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 8（-1） | 17（+3） | 7（-2） | 16（+3） | 6（-2） |

**技能**：察觉+6，隐匿+5
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 16
**语言**：—
**挑战等级**：5（1800 XP）

***拟形 False Appearance。***树绳妖保持静止时与普通的洞窟结构物（比如一根石钟乳）几乎一模一样。

***擒抱卷须 Grasping Tendrils。***树绳妖一次至多同时拥有六根卷须。每根卷须都能被攻击（AC 20，生命值 10，免疫毒素和心灵伤害）。摧毁一根卷须不会对树绳妖造成伤害，而树绳妖可以在它自己的下一回合重新长出一根替代品。卷须还可以由任一生物用一个动作通过一次 DC 15 的力量检定扯断。

***蛛行 Spider Climb。***树绳妖无需进行属性检定就能攀爬于困难表面，包括倒挂在天花板上。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***树绳妖发动四次卷须攻击，使用拖拽，并发动一次啃咬攻击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*22（4d8+4）的穿刺伤害。

***卷须 Tendril。****近战武器攻击：*命中+7，触及 50 尺，单一生物。*伤害：*目标被擒抱（逃脱 DC 15）。直至擒抱终止前，目标进行力量检定和力量豁免时具有劣势，且树绳妖不能对其他目标使用同一条卷须。

***拖拽 Reel。***树绳妖将每个被自己擒抱的生物向自己直线拖动 25 尺。



# 锈蚀怪 Rust Monster

*“毁掉我锤子和斧子的事儿是它干的。把我的测验搞砸的事儿也是它那天干的。”*

*——杜马松 Dumathoun 的矮人圣武士，布朗·雷石 Brawn Thunderstones*

大多数矮人宁可面对一大队兽人也不愿遭遇一只锈蚀怪。这些时而温顺的奇特生物能够侵蚀黑色金属，并对着生成的锈体狼吞虎咽。而它们已经以此摧毁了无数冒险者的护甲、盾牌和武器。

锈蚀怪身上披覆着厚重的波浪状甲壳，长长的尾巴末端有一个骨质的突起，昆虫般的头部长着两根羽状的触角。

***地底拾荒者 Underground Scavengers。***锈蚀怪漫步于地下通道，寻找各种黑色金属（比如铁、钢、精金、秘银）作为食物。它们无视那些身上不带类似金属的生物，但会对带有铁质武器和护甲的生物表现出攻击性。锈蚀怪能在远处闻到食物的味道，然后立即冲向气味的源头以侵蚀并享用那些物品。

锈蚀怪并不介意他们享用的锈体是来源自长钉还是短剑。因此，冒险者可以在身后扔下铁质物品从而转移锈蚀怪的注意力。

***地下漂泊者 Subterranean Wanderers。***锈蚀怪时常独自狩猎或以小团体行动，很少发现有大规模的聚居。它们漫步于地道和洞穴之间，寻找合适的黑色金属供自己享用。也正因为这种游荡的习性，其他栖息在幽暗地域的生物经常可以接触到这种无害而又难以摄食的物种。因此，锈蚀怪也会生活在非常靠近其他地底怪物的栖息地。此外，获得良好的照料和喂食的锈蚀怪也有可能成为友好的伙伴或宠物。

## 锈蚀怪 Rust Monster

*中型怪兽，无阵营*

**AC**：14（天生护甲）
**HP**：27（5d8+5）
**速度**：40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 13（+1） | 敏捷 12（+1） | 体质 13（+1） |
| 智力 2（-4） | 感知 13（+1） | 魅力 6（-2） |

**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11
**语言**：—
**挑战等级**：1/2（100 XP）

***铁质嗅觉 Iron Scent。***锈蚀怪能在自身 30 尺范围内，依靠气味判断黑色金属物质的确切位置。

***锈蚀金属 Rust Metal。***所有由金属制成的非魔法攻击在击中锈蚀怪时将被腐蚀。在造成伤害后，该武器的伤害掷骰将永久承受-1 罚值且累计叠加。如果罚值总和达到-5，则该武器被摧毁。由金属制作的非魔法弹药在击中锈蚀怪并造成伤害后将随即被摧毁。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d8+1）的穿刺伤害。

***触角 Antennae。***锈蚀怪侵蚀其自身 5 尺范围内一件它能看到的非魔法黑色金属质物件。如果该物件未被着装或携带，则其触碰将摧毁该物件 1 尺的立方区域。如果该物件被一个生物着装或携带，则该生物可以进行一次 DC 11 的敏捷豁免以躲开锈蚀怪的触碰。

如果被触及的物件是被着装或携带的金属护甲或盾牌，则其提供的 AC 将永久承受-1 罚值且累计叠加。护甲 AC 总值降至 10，盾牌加值总值降至+0 时即被摧毁。如果被触及的物件是被持用的金属武器，则其锈蚀后果如“锈蚀金属”特质所述。



# 沙华鱼人 Sahuagin

*“无人的村庄，异常安静的海鸥，我们唯一能听见的只有大海的浪涛。”*

*——有关沙华鱼人劫掠余波的叙述*

它们横跨浓雾笼罩的海岸与无尽的大洋涌浪，令人血液发凉的不祥低音，正是沙华鱼人的狩猎螺号——也即是它们劫掠与战斗的召唤。沙华鱼人毫无怜悯的屠杀船员并消灭沿海村落，因而沿海的居民将之称为“海魔鬼 sea devils”。

***深海魔鬼 Devils of the Deep。***沙华鱼人是掠夺性十足的类鱼种族，它们袭击的目标从海洋黑暗的深域，一直延伸到狩猎浅水区和沿岸的的生物。沙华鱼人居住在深海沟中，却将整个水生领域视为自己的国度，其中的各种生物则被其视为其猎团血腥娱乐的对象。

一些魁梧的变异雄性个体会长出第二对手臂，并自封为沙华鱼人海域的统治者。它们在战斗中是可怕的敌人，而全部的沙华鱼人都遵从这些强大的男爵。

***鲨鱼之道 Way of the Shark。***沙华鱼人信奉鲨神瑟寇拉 Sekolah。只有被认可的雌性沙华鱼人才有资格引导该神灵的神力，这些女祭司们也因此在沙华鱼人族群中有着巨大的影响力。

鲜血的气味会使沙华鱼人发狂。作为瑟寇拉的信徒，他们和鲨鱼有特殊的亲密关系，会将其训练成攻击用动物。就连没受训的鲨鱼也会把沙华鱼人当成盟友，不以之为食。

***精灵仇敌 Elven Enmity。***如果不是宿敌海精灵的存在，沙华鱼人可能已经控制了海洋。两个种族的战争肆虐了几百年，横跨世界各大洋与海岸，干扰了海上商贸，并将其他种族卷入血腥的冲突中。

沙华鱼人对海精灵的仇恨极之强烈，甚至为了适应与这古老的敌人战斗而改变。出生在海精灵社群附近的沙华鱼人降世时会成为一个马林提 Malenti——即肉体与海精灵一模一样的沙华鱼人。沙华鱼人本身具有变异倾向，而谁也说不清这一稀有现象是沙华鱼人与海精灵战争的结果，亦或是早在战争爆发前就有并以此作为战争爆发的导火线。

沙华鱼人会妥善的利用马林提作为间谍或刺客渗透海精灵城市，或对沙华鱼人具威胁的社群。仅是马林提存在的苗头就足以激起海精灵间的多虑与怀疑，而这种紧张时期的削弱正是沙华鱼人发动真正入侵的前奏。

## 沙华鱼人 Sahuagin

*中型类人生物（沙华鱼人），守序邪恶*

**AC：** 12（天生护甲）
**HP：** 22（4d8+4）
**速度：** 30 尺，游泳 40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 13（+1） | 11（+0） | 12（+1） |
| **智力** | **感知** | **魅力** |
| 12（+1） | 13（+1） | 9（-1） |

**技能：** 察觉+5
**感官：** 黑暗视觉 120 尺，被动察觉 15
**语言：** 沙华鱼人语
**挑战等级：** 1/2（100 XP）

***血腥狂怒 Blood Frenzy。***沙华鱼人对生命值没有全满的生物发动近战攻击时，其攻击检定具有优势。

***有限两栖 Limited Amphibiousness。***沙华鱼人可以在空气中与水里呼吸，但至少每 4 小时要回到水里，以避免窒息。

***鲨心感应 Shark Telepathy。***沙华鱼人可以用魔法进行有限的心灵感应，以命令其周边 120 尺内的鲨鱼。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***沙华鱼人发动两次近战攻击：一次啃咬，以及一次爪击或矛攻击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*3（1d4+1）的穿刺伤害。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*3（1d4+1）的挥砍伤害。

***矛 Spear。****近战或远程武器攻击：*命中+3，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害：*4（1d6+1）的穿刺伤害，或使用双手发动近战攻击时 5（1d8+1）的穿刺伤害。



## 沙华鱼人女祭司 Sahuagin Priestess

*中型类人生物（沙华鱼人），守序邪恶*

**AC**：12（天生护甲）
**HP**：33（6d8+6）
**速度**：30 尺，游泳 40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 13（+1） | 11（+0） | 12（+1） | 12（+1） | 14（+2） | 13（+1） |

**技能**：察觉+6，宗教+3
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 16
**语言**：沙华鱼人语
**挑战等级**：2（450 XP）

***血腥狂怒 Blood Frenzy***。沙华鱼人对生命值没有全满的生物发动近战攻击时，其攻击检定具有优势。

***有限两栖 Limited Amphibiousness***。沙华鱼人可以在空气中与水里呼吸，但至少每 4 小时要回到水里，以避免窒息。

***鲨心感应 Shark Telepathy***。沙华鱼人可以用魔法进行有限的心灵感应，以命令其周边 120 尺内的鲨鱼。

***施法 Spellcasting***。沙华鱼人作为 6 级施法者，其施法关键属性为感知（法术豁免 DC 12，法术攻击命中+4）。沙华鱼人女祭司准备了以下牧师法术：

戏法（随意）：*神导术 guidance*，*奇术 thaumaturgy*
1 环（4 法术位）：*祝福术 bless*，*侦测魔法 detect magic*，*曳光弹 guiding bolt*
2 环（3 法术位）：*人类定身术 hold person*，*灵体武器 spiritual weapon*（三叉戟）
3 环（3 法术位）：*群体治愈真言 mass healing words*，*巧言术 tongues*

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。沙华鱼人发动两次攻击：一次啃咬和一次爪击。

***啃咬 Bite***。*近战武器攻击*：命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：3（1d4+1）的穿刺伤害。

***爪击 Claws***。*近战武器攻击*：命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：3（1d4+1）的挥砍伤害。

## 沙华鱼人男爵 Sahuagin Baron

*大型类人生物（沙华鱼人），守序邪恶*

**AC**：16（胸甲）
**HP**：76（9d10+27）
**速度**：30 尺，游泳 50 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 19（+4） | 15（+2） | 16（+3） | 14（+2） | 13（+1） | 17（+3） |

**豁免**：敏捷+5，体质+6，智力+5，感知+4
**技能**：察觉+7
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 17
**语言**：沙华鱼人语
**挑战等级**：5（1800 XP）

***血腥狂怒 Blood Frenzy***。沙华鱼人对生命值没有全满的生物发动近战攻击时，其攻击检定具有优势。

***有限两栖 Limited Amphibiousness***。沙华鱼人可以在空气中与水里呼吸，但至少每 4 小时要回到水里，以避免窒息。

***鲨心感应 Shark Telepathy***。沙华鱼人可以用魔法进行有限的心灵感应，以命令其周边 120 尺内的鲨鱼。

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。沙华鱼人发动三次攻击：一次啃咬，以及两次爪击或三叉戟攻击。

***啃咬 Bite***。*近战武器攻击*：命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：9（2d4+4）的穿刺伤害。

***爪击 Claws***。*近战武器攻击*：命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：11（2d6+4）的挥砍伤害。

***三叉戟 Trident***。*近战或远程武器攻击*：命中+7，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害*：11（2d6+4）的穿刺伤害，或用双手发动近战攻击时 13（2d8+4）的穿刺伤害。

# 火蜥蜴 Salamanders

身姿婀娜而且长着闷燃齿状背刺的火蜥蜴，滑过火元素位面的燃烬之海 Sea of Ash。强烈的热流洗净它们的身体，而其黄色的眼睛则像烛火一样在它们的鹰勾的脸上闪烁着光芒。

火蜥蜴崇尚力量，喜欢点燃的火焰。除在家园位面外，它们还会在森林大火环绕下于燃烧着的焦黑树林中玩耍，或在喷发的火山上滑行逗留在火坑与岩浆之上。

***火蛇 Fire Snakes。***火蜥蜴从直径两尺的闷燃黑曜石蛋中孵化出来。准备破壳而出时，火蜥蜴便在厚蛋壳上熔融自己的出路，再以火蛇的形态爬出。随后，火蛇会用一年时间长出成年的火蜥蜴。

***火巨灵的奴隶 Slaves of the Efreet。***很久以前，火巨灵雇佣了火矮人建造了传说中的黄铜之城 City of Brass。火矮人完工时，火巨灵试图奴役这个神秘种族但最终未能成功。于是它们将目标转向火蜥蜴，并且运气不错的笃定了这一奴隶阶级，并利用这些生物在诸位面散播战争与破坏。

火蜥蜴们仇视火矮人，它们认为如果火巨灵当时可以成功控制这个元素工匠种族，火蜥蜴一族就仍能保持其自由之身。火巨灵则顺势以这种敌意为自己牟利，它们激起火蜥蜴的仇恨，并把它们推向与自己前任仆从对抗的深坑。

火巨灵折磨火蜥蜴让其无法认他人为主。而火巨灵们一旦遇上加入邪恶元素教派的火蜥蜴，便会立即将其杀死而不是将其奴役。

***霸道贵族 Domineering Nobles。***尽管火蜥蜴因其火烈本性而崇尚破坏，而火巨灵的奴役甚至也影响着自由火蜥蜴的文化。它们自己的社群现在也会遵循火巨灵指定的模式，即由更大更强的火蜥蜴统领较弱的亲族。

火蜥蜴随其年龄增长，其身型尺寸和身份也随之提升，直至成为族群里享有地位特权的残忍贵族。贵族们统治着一众火蜥蜴，让其像沙漠游牧者一样在火元素位面穿梭，然后掠夺他的财富。

***活体锻炉 Living Forges。***火蜥蜴可以自产高热，它们在战斗时会使手中武器发出红热的光芒，然后以触碰灼烧敌人身体。仅是靠近火蜥蜴都会让皮肤烧伤起泡，导致危险。

这种自有的热量让火蜥蜴掌握铁匠技能具有一定的优势，令其可以徒手软化和塑造钢铁。尽管不如火矮人那样一丝不苟，但火蜥蜴在诸位面中都可以跻身最伟大金属工匠之列。强大的生物召唤他们为战士，其他人则因其手艺技能将其召来，甚至是将其约束在锻炉和焙箱中用作热源。



## 火蛇 Fire Snake

*中型元素生物，中立邪恶*

**AC**：14（天生护甲）
**HP**：22（5d8）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 12（+1） | 14（+2） | 11（+0） | 7（-2） | 10（+0） | 8（-1） |

**伤害易伤**：冷冻
**伤害抗性**：非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：火焰
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：懂火族语但不会说
**挑战等级**：1（200 XP）

***灼热之躯 Heated Body。***生物触碰火蛇，或者在其周边 5 尺范围内以近战攻击命中火蛇时，将受到 3（1d6）的火焰伤害。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***火蛇发动两次攻击：一次啃咬攻击和一次尾击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*3（1d4+1）的穿刺伤害，外加 3（1d6）的火焰伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*3（1d4+1）的钝击伤害，外加 3（1d6）的火焰伤害。



## 火蜥蜴 Salamander

*大型元素生物，中立邪恶*

**AC**：15（天生护甲）
**HP**：90（12d10+24）
**速度**：30 尺

力量 18（+4） 敏捷 14（+2） 体质 15（+2）
智力 11（+0） 感知 19（+0） 魅力 12（+1）

**伤害易伤**：冷冻
**伤害抗性**：非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：火焰
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：火族语
**挑战等级**：5（1800 XP）

***灼热之躯 Heated Body。***生物触碰火蜥蜴，或者在其周边 5 尺范围内以近战攻击命中火蜥蜴时，将受到 7（2d6）的火焰伤害。

***灼热武器 Heated Weapons。***火蜥蜴持用任何金属质近战武器命中目标时，都可以额外造成 3（1d6）的火焰伤害（已包含在攻击条目中）。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***火蜥蜴发动两次攻击：一次矛攻击和一次尾击。

***矛 Spear。****近战或远程武器攻击：*命中+7，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的穿刺伤害，或使用双手发动近战攻击时 13（2d8+4）的穿刺伤害，外加 3（1d6）的火焰伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击：*命中+7，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的钝击伤害，外加 7（2d6）的火焰伤害，且目标被擒抱（逃脱 DC 14）。直到该擒抱终止前，该目标被束缚，而火蜥蜴的尾击也可以直接命中该目标，但该火蜥蜴无法再以尾击攻击其他目标。

# 半羊人 Satyr

栖息于蛮荒森林的半羊人，是同时被好奇心和享乐主义驱使的喧闹精类。

半羊人像是长着毛茸下肢和山羊的偶蹄的敦实人类男性。它们的头上长着双角，其形态从瘤状小肿块到卷曲大羊角不等。它们喜欢时常夸耀自己的面部毛发。

***享乐主义浪子 Hedomistic Revelers。*** 半羊人热爱最浓烈的酒、最芬芳的香料和最炫目的舞蹈。半羊人会因不能纵情而颓废，却为满足欲望而尽欢。它可能为听到动人的歌曲而劫走诗人，为观赏美丽的姑娘小伙而潜入戒备森严的花园，也可能为品尝地方最好美食而混入宫殿。半羊人会前去参与所有道听的节日而不愿错过任何的庆典。全世界各地居民不同的节日与圣日排在一起，便是半羊人全年无休的欢庆。

醉心美酒和欢愉的半羊人毫不在意把他人卷入享乐主义而引发的后果。它们任由这些人庸人自扰。而这些狂欢者可能要编出诸多借口来向其父母、老板、家人和朋友作解释。



### 变体：半羊人排箫 Satyr Pipes

半羊人有时会携带一种能演奏出魔法效应的排箫。通常一群半羊人中只有一个携带着这样的排箫。拥有排箫的半羊人，获得如下额外动作项。

***排箫 Panpipes。*** 半羊人演奏排箫并选择以下魔法效应之一：魅惑之音，惊怖之律或催眠之曲。半羊人身边 60 尺内能听到排箫的所有生物必须成功通过一次 DC 13 的感知检定否则受到下述影响。其他半羊人和不能被魅惑的生物不会受到影响。

被影响的生物可以在其自己的每个回合结束时再次进行该豁免，豁免成功则终止该效应。生物豁免成功或其效应自行终止后，该生物将在随后的 24 小时里免疫该排箫的效应。

*魅惑之音 Charming Melody。* 该生物被半羊人魅惑 1 分钟。如果半羊人或它的任何同伴伤害该生物，则该效应立刻终止。

*惊怖之律 Frightening Strain。* 该生物被恐慌 1 分钟。

*催眠之曲 Gentle Lullaby。* 该生物陷入睡眠并昏迷 1 分钟。如果该生物受到伤害或者被任何生物使用一个动作摇醒，则该效果立刻终止。

*昼轮夜转尚有精魄驱策*
*念思万载犹存一心澈明*
*因由万种招致决意不彻*
*欢笑大呼乃至耳畔绕萦。*
*满进贪爵仍可再一再三*
*衔酒伴唇又起醉舞助兴*
*不见小妖借机妄撩衣衫*
*纵情称王必能赦我恶行。*
*树人折枝进而缓收其叶*
*欢愉少女已然轻解其衣*
*我歌提振宛如微风夏夜*
*须臾不缓莫待空怀叹息。*
*月落日出继而月升日暮*
*我渡时光从未肆意踌躇。*
*——半羊人十四行诗*

## 半羊人 Satyr

*中型精类，混乱中立*

**AC**：14（皮甲）
**HP**：31（7d8）
**速度**：40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 12（+1） | 16（+3） | 11（+0） | 12（+1） | 10（+0） | 14（+2） |

**技能**：察觉+2，表演+6，隐匿+5
**感官**：被动察觉 12
**语言**：通用语，精灵语，木族语
**挑战等级**：1/2（100 XP）

***法术抗性 Magic Resistance。*** 半羊人为抵抗法术和其他魔法效应所作的豁免检定具有优势。

### 动作

***顶撞 Ram。*** *近战武器攻击：* 命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 6（2d4+1）的钝击伤害。

***短剑 Shortsword。*** *近战武器攻击：* 命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 6（1d6+3）的穿刺伤害。

***短弓 Shortbow。*** *远程武器攻击：* 命中+6，射程 80/320 尺，单一目标。*伤害：* 6（1d6+3）的穿刺伤害。



# 稻草人 Scarecrow

每到收获季节，各种枯败又再度造访盖满暮色的世界，夏季的鲜花也枝头低垂的枯萎。怪异的稻草人矗立在空旷的原野，守望着夜空。伴随其不朽的耐心，这些坚忍的哨兵无论刮风下雨都站在其主人指定的岗位上，渴望用自己的麻布丑脸吓傻猎物，再用剃刀利爪撕开它们的肉体。

***精魂驱动构装体 Spirit-Powered Constructs。***稻草人的活力来自一个被杀死的邪恶生物所遗留的精魂，它也会从中获取行动的目标与动机。这种来自死亡彼岸的诡异存在本身即赋予了稻草人借由凝视激起恐惧的能力。鬼婆或者巫师常常将恶魔的精魂束缚在稻草人中，而事实上任何邪恶的精魂都可以生效。尽管作为原料的精魂其人格的某些方面可能会浮现出来，但稻草人的精魂无法回忆起它曾作为生物时的记忆，而它的意念完全专注于服侍它的创造者。如果创造者死去，栖居于稻草人内的精魂有可能继续执行主人最后的命令，或是寻机为创造者复仇，还有可能选择自我毁灭。

***构装本质 Construct Nature。***稻草人不需要空气，饮食和睡眠。

## 稻草人 Scarecrow

*中型构装生物，混乱邪恶*

**AC**：11
**HP**：36（8d8）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11（+0） | 13（+1） | 11（+0） | 10（+0） | 10（+0） | 13（+1） |

**伤害易伤**：火焰
**伤害抗性**：非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：魅惑，力竭，恐慌，麻痹，中毒，昏迷
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：稻草人理解其创造者所掌握的语言，但不会说
**挑战等级**：1（200 XP）

***拟形 False Appearance。***静止不动的稻草人和普通非活化的稻草人几乎一模一样。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***稻草人发动两次爪击。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（2d4+1）的挥砍伤害。如果目标是一生物，则目标必须进行一次 DC 11 的感知豁免，豁免失败则陷入恐慌直到稻草人的下一回合结束。

***恐惧怒视 Terrifying Glare。***稻草人指定其周边 30 尺内一个它能看见的生物。如果目标也可以看到稻草人，则目标必须成功通过一次 DC 11 的感知豁免否则陷入魔法的恐慌，其效应持续至稻草人的下一回合结束时终止。该被恐慌目标同时陷入麻痹。

# 幽影 Shadow

幽影有如类人生物夸张化影子一样的不死生物。

***暗影习性 Dark Disposition。***来自黑暗的幽影会掠食活体生物的精力。它们可以摄食任何活物，却尤其偏爱尚未被邪恶污染的个体。生活在善良与虔诚中的生物会将自己所有的卑鄙念头和最大的欲求舍弃到黑暗之中，而幽影们也在这片黑暗中饥饿难耐。当幽影慢慢吸干受害者的力量和物理形体，受害者的影子也随之逐渐加深，并且开始按照其自己的意志行动。直至该生物死亡，其影子将便获得自由，成为一只新的不死幽影并开始继续掠食生命。

如果一个曾经产生幽影的生物以某种方式死而复生，则其不死幽影会感应到他的回归。该幽影会前去纠缠或杀死其本体。而除非该幽影愿意追随其对应的活体生物，否则该生物将不再投射出影子，直到其幽影被摧毁才能恢复原状。

***不死本质 Undead Nature。***幽影不需要空气，饮食和睡眠。

## 幽影 Shadow

*中型不死生物，混乱邪恶*

**AC：** 12
**HP：** 16（3d8+3）
**速度：** 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 6（-2） | 敏捷 14（+2） | 体质 13（+1） |
| 智力 6（-2） | 感知 10（+0） | 魅力 8（-1） |

**技能：** 隐匿+4（微光光照或黑暗环境中为+6）
**伤害易伤：** 光耀
**伤害抗性：** 强酸，冷冻，火焰，闪电，雷鸣，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫：** 黯蚀，毒素
**状态免疫：** 力竭，恐慌，擒抱，麻痹，石化，中毒，倒地，束缚
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言：** —
**挑战等级：** 1/2（100 XP）

***无定形 Amorphous。***幽影能够轻松穿过最窄 1 寸宽的狭窄空间而不用挤进去。

***幽影隐匿 Shadow Stealth。***在微光光照或黑暗环境下，幽影能够以附赠动作来执行躲藏 Hide 动作。

***日照弱点 Sunlight Weakness。***处于阳光下时，幽影所进行的攻击检定、属性检定和和豁免检定均具有劣势。

### 动作

***吸取力量 Strength Drain。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*9（2d6+2）的黯蚀伤害，且目标力量值降低 1d4。如果目标的力量因此降至 0，则目标死亡。否则，其力量的减损效应会持续到该目标完成一次短休或长休为止。

如果一个非邪恶类人生物死于该攻击，则一个新的幽影会在 1d4 小时后从其尸体上唤起。





# 蔓生怪 Shambling Mound

蔓生怪有时也被称为蹒跚者 Shambler，它拖着沉重的步伐行走于荒凉的湿地、阴冷的沼泽和雨林之中，以路过的一切有机体为食。这个由活化的植物纠缠在一起组成的腐烂堆积体，其上半部分直立有近一人高，最顶部是则是它没有面孔的“头”。

***全面贪食者 All-Consuming Devourers。*** 蔓生怪以所有的有机体为食，不知疲倦的进食其前进路上的植物和未及逃脱的动物。它们仍未破坏整个生态系统的唯一原因是其罕见性和缓慢的速度。尽管如此，他们的存在依然不停损害着动植物赖以生存的自然环境，而这种饥饿不停的恐怖存在也使得林地和沼泽里弥漫着不安的寂静。

***无形猎手 Unseen Hunter。*** 蔓生怪身上覆盖着腐烂的树叶、藤蔓、根茎和其他森林与沼泽的天然堆积物，使其能够很好地融入环境之中。由于移动速度缓慢，蔓生怪很少主动追逐和捕捉猎物。它们更倾向停留在同一位置，一边吸收周遭环境提供的养分一边等待猎物前来。生物靠近蔓生怪或在其身上落脚时，它就会重新活跃，进而捆绑并吸收这些不谨慎的猎物。

***闪电滋养 Spawned by Lightning。*** 蔓生怪由普通沼泽植物经受闪电或妖精魔法激活而生。这些植物获得新生时，便会杀死周围所有的动植物并将它们的残骸堆积在根部附近。直到有一天，它的根须放弃了对泥土的依恋，便开始引导蔓生怪前去寻找新的食物来源。

***行走的野草 The Weeds that Walks。*** 驱使蔓生怪行动的本能源于那掩埋在其笨重身躯里的中心主茎。而蔓生怪不断累积和分解的腐殖物质则构成了它的余下部分，而这些身体组成也可以为主茎提供保护，还能用来拍击和绞缠其他生物。

蔓生怪厚重的身体阻挡了寒冷和火焰的效果。而闪电则反而会使根茎进一步激活，进而强化蔓生怪并刺激其进食本能。

在其怪兽般的外表外，蔓生怪其实还是一株需要空气和养分的活化植物。尽管蔓生怪不需要睡眠，但它在继续出发寻找食物前也可能会进行一段时间的休眠。

***再生威胁 A Resurgent Menace。*** 蔓生怪对抗强敌而濒临死亡时，它的主茎能够假装死亡并控制其余下部分轰然倒下。如果没被摧毁，主茎就会深深植入蔓生怪的余下部分并缓慢恢复其完整的身体，然后再次上路，进食一切触及的生物。这也正是那些认定已经消灭的蔓生怪总会在一段时间后重新滋生的真正原因。

## 蔓生怪 Shambling Mound

*大型植物，无阵营*

**AC：** 15
**HP：** 136（16d10+48）
**速度：** 20 尺，游泳 20 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 8（-1） | 16（+3） | 5（-3） | 10（+0） | 5（-3） |

**技能：** 隐匿+2
**伤害抗性：** 冷冻，火焰
**伤害免疫：** 闪电
**状态免疫：** 目盲，耳聋，力竭
**感官：** 盲视 60 尺（该区域外视为目盲），被动察觉 10
**语言：** —
**挑战等级：** 5（1800 XP）

***闪电吸收 Lightning Absorption。*** 蔓生怪受闪电伤害时不会损伤，反而会恢复与伤害值相等的生命值。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 蔓生怪发动两次猛击。如果两次攻击都命中一个中型或更小体型的生物，则该生物被擒抱（逃脱 DC 14），且蔓生怪可以对其使用吞没。

***猛击 Slam。*** *近战武器攻击：* 命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 13（2d8+4）的钝击伤害。

***吞没 Engulf。*** 蔓生怪淹没一个被其擒抱的中型或更小体型生物。被吞没的生物陷入目盲，同时被束缚且不能呼吸。目标生物必须在每个蔓生怪的回合开始成功通过一次 DC 14 的体质豁免，否则将受 13（2d8+4）的钝击伤害。蔓生怪移动时，被吞没生物也会随之移动。蔓生怪体内每次只能有一个被吞没生物。



# 构装盾卫 Shield Guardian

法师和其他施法者会制作构装盾卫来保护自己。这些构装盾卫会尾随它的主人，为其排除危险，并让主人尽可能保持安全。

***主控护符 Master's Amulet。***每个盾卫都与唯一的一个魔法护符相连，一旦护符被摧毁，盾卫也会随之陷入失能状态直至替代的护符制作完成。未被着装或携带的盾卫护符可以直接作为攻击对象。盾卫护符拥有 AC 10，10 点生命值，且免疫毒素和心灵攻击。制造一个盾卫护身符需要 1 周时间和 1000gp 的材料。

构装盾卫唯一关注的就是如何保护盾卫护符的持有者。盾卫护符的持有者可以命令盾卫攻击敌人或协助抵抗攻击。即使距离甚远，构装盾卫也会舍身前来抵挡将要命中护符持有者的攻击。

施法者可以将一项法术储存在盾卫体内，并让其在受其命令或满足特定条件是施展。时常听到有人会埋怨法师的构装盾卫忽然施展强大魔力时并没能帮助抗敌，而是只能吓唬人。

***可观财富 Magnificent Treasure。***因为盾卫的所有权可以通过盾卫护符的转移而变更，某些法师会通过为王公贵族和犯罪头目制造盾卫而赚取大量金钱。同时，盾卫对那些杀死其主人而得到盾卫护符的人也是一件价值不菲的战利品。

***构装本质 Construct Nature。***构装盾卫不需要空气，饮食和睡眠。

## 构装盾卫 Shield Guardian

*大型构装生物，绝对中立*

**AC**：17（天生护甲）
**HP**：142（15d10+60）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 8（-1） | 18（+4） | 7（-2） | 10（+0） | 3（-4） |

**感官**：盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：魅惑，力竭，恐慌，麻痹，中毒
**语言**：理解用任何语言下达的命令但不会说
**挑战等级**：7（2900 XP）

***连接 Bound。***盾卫与一个盾卫护符以魔法相连接。只要盾卫和它的护符在同一位面，护符的着装者就可以用心灵感应呼唤盾卫向护符移动，盾卫时刻知晓自己与护符的距离以及护符所在方向。如果盾卫到护符着装者的距离小于 60 尺，则护符着装者所受所有伤害的一半（向下取整）都会转移给盾卫。

***再生 Regeneration。***盾卫在其自己的回合开始时恢复 10 点生命值，前提是它至少有 1 点生命值。

***法术存储 Spell Storing。***着装盾卫护符的施法者可以让盾卫储存一个 4 环或更低环阶的法术。护符着装者必须向盾卫施展该法术以完成该过程，而该法术此时不会产生效应而是储存于盾卫体内。当着装者下令或者当满足其预先设置的条件时，该盾卫便会将储存的法术施展完整不变的施展出来，且无需任何成分。当储存的法术被施展，或一个新的法术被储存时，则任何旧有的法术也会随之消失。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***盾卫发动两次拳击攻击。

***拳击 Fist。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的钝击伤害。

### 反应

***防护 Shield。***生物攻击盾卫护符着装者时，如果盾卫与着装者的距离不超过 5 尺，则盾卫使着装者 AC 获得+2 加值。



# 骷髅 Skeletons

骷髅由黑暗魔法活化唤起。它们由施法者从石头墓穴或者古老战场中召来，或是在充盈死亡与破灭之地自我觉醒，也有可能是被死灵能量扰动，或受腐坏邪恶激活。

***活化死者 Animated Dead。***各种不祥力量唤醒骷髅时，都是在骷髅的骨头间灌注黑暗活力，连接其关节并重新拼合残破的肢体。这股力量驱动骷髅并使其得以用一种简陋的思维方式重复生前的一些行为。重组的骷髅其身体和灵魂得到修复，满怀憎恨的不死精魂被祛除后也使其获得了增强，但这一切并不会使其保留任何生前的联系。

绝大多数骷髅都是活化的人类或者类人生物的遗骸，但骨架型不死生物可以由任何生物的骨头制作而成，并用以向世界散播恐惧和死亡。

***听命奴仆 Obedient Servants。***由法术唤起的骷髅遵从其制作者的意志。它们根据字面命令来行动，从不思考主人给予的任务具体是什么，也不考虑因果关系。由于只实行机械式理解并刻板执行，骷髅对环境变化的适应性很差。它们不能读写，也不会表达感情，只能通过点头摇头或者指出方向来进行交流。不过骷髅仍然能够胜任某些较为复杂的工作。

骷髅可以使用武器攻击和着装护甲，可以装填发射弩箭和投石机，攀爬攻城梯或扔下滚油。前提是必须向它详细说明解释如何按部就班的完成整个程序。

虽然骷髅没有生前一样的理解力，但是却并非毫无意识。骷髅会优先尝试用把手打开一扇铁门而不是用肢体来打破铁门。如果不行，它们会尝试用其他的方法穿过或者绕过障碍物。

***习惯动作 Habitual Behaviors。***独立的骷髅一旦暂时性或永久性脱离主人控制时，会恢复一些生前的行为。它们的骨头机械式地重复在生时的动作。一具矿工的骷髅会开始拿起镐头敲凿岩壁。一具警卫的骷髅会在一个随机的门口站岗。一具龙的骷髅可能会趴在一堆财宝上。而一具马的骷髅则会咀嚼根本吃不到的草。被独自留在舞厅时，贵族的骷髅也许会继续一场永不结束的舞会。

当骷髅与活体生物不期而遇时，除非主人明令制止，否则邪恶的力量会驱使骷髅去杀死对方。骷髅几乎没有自我认知和自我保护的意识，它们会疯狂地展开攻击直到自身毁灭。

***不死本质 Undead Nature。***骷髅不需要空气，饮食和睡眠。

## 骷髅 Skeleton

*中型不死生物，守序邪恶*

**AC**：13（残破护甲）
**HP**：13（2d8+4）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 10（+0） | 敏捷 14（+2） | 体质 15（+2） |
| 智力 6（-2） | 感知 8（-1） | 魅力 5（-3） |

**伤害易伤**：钝击
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：力竭，中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 9
**语言**：理解所有生前掌握的语言，但不会说
**挑战等级**：1/4（50 XP）

### 动作

***短剑 Shortsword。****近战武器攻击*：命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：5（1d6+2）的穿刺伤害。

***短弓 Shortbow。****远程武器攻击*：命中+4，射程 80/320 尺，单一目标。*伤害*：5（1d6+2）的穿刺伤害。



## 骷髅牛头人 Minotaur Skeleton

*大型不死生物，守序邪恶*

**AC：12（天生护甲）**
**HP：67（9d10+18）**
**速度：40 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 11（+0） | 15（+2） | 6（-2） | 8（-1） | 5（-3） |

**伤害易伤：钝击**
**伤害免疫：毒素**
**状态免疫：力竭，中毒**
**感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 9**
**语言：理解深渊语，但不会说**
**挑战等级：2（450 XP）**

***冲锋 Charge*。**如果骷髅在顶撞攻击之前向目标直线移动至少 10 尺，则目标将受额外 9（2d8）的穿刺伤害，如果目标是生物，则其必须必须进行一次 DC 14 的力量豁免，豁免失败则被推开至多 10 尺并应击倒地。

### 动作

***巨斧 Greataxe*。***近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*17（2d12+4）的挥砍伤害。

***顶撞 Gore*。***近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*13（2d8+4）的穿刺伤害。

## 骷髅战马 Warhorse Skeleton

*大型不死生物，守序邪恶*

**AC：13（破片具装）**
**HP：22（3d10+6）**
**速度：60 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 12（+1） | 15（+2） | 2（-4） | 8（-1） | 5（-3） |

**伤害易伤：钝击**
**伤害免疫：毒素**
**状态免疫：力竭，中毒**
**感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 9**
**语言：—**
**挑战等级：1/2（100 XP）**

### 动作

***蹄击 Hooves*。***近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的钝击伤害。

# 史拉蟾 Slaadi

在混沌海 Limbo 的永恒混乱里，丛林、草甸、废墟和孤岛转化为躁动的水、火、土、气。这个环境恶劣的位面中，最初的住民是看似蛤蟆的史拉蟾。史拉蟾没有纪律观念也没有寻常的阶级观，不过弱小的史拉蟾还是会在性命威胁下服从更强的个体。

***产卵石 The Spawning Stone。***很久以前，魔冢主宰奇点 Primus 制造了一块几何复形的巨石并灌以法则之力。随后便将之投入混沌海中任其漂泊，相信这块石头能控制该位面的混乱并阻止混乱传播到其他位面。随着石头的能量成长，其存在使守序居民（如魔冢和吉斯泽莱人）殖民混沌海成为可能。然而，奇点的造物有一个没预见到的副作用：被这块石头吸收的混沌能量孵育了后来被称为史拉蟾的恐怖存在。因此先贤们才以“奇点的大规模造物”指代“产卵石”。

史拉蟾扫灭了魔冢在混沌海的每一处殖民地。作为纯粹混乱的生物，史拉蟾嫌恶并攻击视野所及的魔冢。虽然如此，奇点却站在自己的造物一边，既不把史拉蟾当作威胁，也不选择无视它们。

***诞生与进化 Birth and Transformation。***史拉蟾的繁殖循环十分骇人。史拉蟾的繁衍需要在类人生物体内强制植卵或者使他们感染一种叫混沌噬菌体 chaos phage 的畸变型疾病。各个颜色的史拉蟾以不同的方式繁衍或转化，史拉红蟾产出史拉蓝蟾和史拉绿蟾，史拉蓝蟾产出史拉红蟾和史拉绿蟾。史拉绿蟾通过终生的进化循环成长为更强的史拉灰蟾和史拉亡蟾。在每个进化阶段，史拉蟾都会保留其记忆。

***变形生物 Shapechangers。***一些史拉蟾能变成孵育它们的类人生物母体。而这些史拉蟾会以伪装的姿态回到主物质位面惹是生非。

## 史拉红蟾 Red Slaad

当史拉红蟾的爪子击中类人生物时，它可以从爪下的腺体把卵植入对方体内。卵在宿主体内孵化，最终形成史拉蝌蚪。这种蝌蚪从宿主体内吃出一条通路，从遗体上获得养分，然后寻找其他能找到的鲜肉。2d12 小时后，史拉蝌蚪进化为成熟体史拉蓝蟾——或者如果宿主有能力施展 3 环或更环阶法术时，还会成长为史拉绿蟾。

## 史拉蓝蟾 Blue Slaad

史拉蓝蟾手背突起的骨钩会让被其挠伤的类人生物感染一种可怕的畸变型疾病。这种称为混沌噬菌体的感染物，会把受害者变成成熟体史拉红蟾——或者如果宿主有能力施展 3 环或更环阶法术时，还会成长为史拉绿蟾。

## 史拉绿蟾 Green Slaad

史拉绿蟾拥有令人惊异的高智能和天生施法能力，还能变成类人生物的样子。如果它从类人生物宿主中孵出，通常还会继承其宿主的外观形态。

史拉绿蟾会在其生命中某个不可知的时点解密魔法，并立即且永久的进化为史拉灰蟾。而解密这项知识可能需要数年甚至数十年的时间。

## 史拉灰蟾 Gray Slaad

在混沌海外侧，史拉灰蟾是它们的主人——史拉亡蟾的意志延伸。史拉灰蟾跑到主物质位面执行散播死亡的差事。它们还会运用巨剑，并用自己天生的法术使之得到强化。

史拉灰蟾在吃掉史拉亡蟾完整的遗体后将立即进化为史拉亡蟾。

## 史拉亡蟾 Death Slaad

史拉亡蟾会从伤害他人中寻找暴虐的快感，它们身上弥漫着来自负能量位面的气息，是腐臭混沌的邪恶典范。它们奴役麾下的史拉红、蓝蟾手下们入侵其他位面以壮大自身种族。入侵中幸存的类人生物则成为新史拉蟾的苗床。

### 变体：史拉蟾之心 Slaad Control Gems

既然史拉蟾诞生自产卵石，而这石头则以魔法将自身的碎片植入史拉蟾的大脑。碎片看起来像是魔法宝石并且大小和形状约略像人类小孩的拳头。宝石的颜色与该史拉蟾相对应。而另一个生物可以用魔法唤出史拉蟾之心借以降服该史拉蟾。史拉蟾必须服从任何拥有该宝石的人。如果史拉蟾之心被毁，则该史拉蟾就再也不能以此方式被控制。

并非从产卵石诞生的史拉蟾脑内并无宝石，只是一旦其与产卵石有接触便会以此为契机生成宝石。混沌海的史拉蟾族被产卵石吸引着，所以大多都有这宝石。脑内有史拉蟾之心的史拉蟾有如下额外特质。

***支配宝石 Control Gem。***植入史拉蟾脑内的是一个魔法控制宝石。史拉蟾必须遵从任何持有该宝石者，且在被支配时免疫魅惑。

某些特定的法术可以用来唤取宝石。如果史拉蟾对*禁锢术 imprisonment* 的豁免失败，则此法术可以将宝石转移到施法者摊开的手上而不是禁锢史拉蟾。*祈愿术 wish* 对史拉蟾作用时，也可以措辞谨慎地唤取该宝石。

施展在史拉蟾身上的*高等复原术 greater restoration* 会摧毁史拉蟾之心而不伤及史拉蟾。

拥有感知（医药）熟练项的人可以从失能的史拉蟾身上取走史拉蟾之心。每次尝试需要 1 分钟不受打扰的工作，以及成功通过一次 DC 20 的感知（医药）检定。每次失败的尝试都会对该史拉蟾造成 22（4d10）心灵伤害。









## 史拉红蟾 Red Slaad

*大型异怪，混乱中立*

AC：14（天生护甲）
HP：93（11d10+33）
速度：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 16（+3） | 敏捷 12（+1） | 体质 16（+3） |
| 智力 6（-2） | 感知 6（-2） | 魅力 7（-2） |

技能：察觉+1
伤害抗性：强酸，冷冻，火焰，闪电，雷鸣
感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11
语言：史拉蟾语，心灵感应 60 尺
挑战等级：5（1800 XP）

***魔法抗性 Magic Resistance。***史拉蟾为抵抗法术和其它魔法效应而作的豁免检定具有优势。

***再生 Regeneration。***史拉蟾在其自己的回合开始时恢复 10 点生命值，前提是它至少有 1 点生命值。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***史拉蟾发动三次攻击：一次啃咬，以及两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*8（2d4+3）的穿刺伤害。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（1d8+3）的穿刺伤害。如果目标是一类人生物，则其必须成功通过一次 DC 14 的体质豁免否则感染疾病——史拉蟾微卵 minuscule slaad egg。

一个类人生物一次只能携带一枚史拉蟾卵。三个月后，卵移动到胸腔，并孵化形成史拉蟾蝌蚪。诞生前 24 小时，宿主开始感觉不适，因此速度减半，其攻击检定、属性检定和豁免检定具有劣势。诞生时，蝌蚪吃穿生命器官并在 1 轮内遁出体外，并在此过程中杀死宿主。

若疾病在蝌蚪出现前治愈，未诞生的史拉蟾将就此被解离。

## 史拉蟾蝌蚪 Slaad Tadpole

*微型异怪，混乱中立*

AC：12
HP：10（4d4）
速度：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 7（-2） | 敏捷 15（+2） | 体质 10（+0） |
| 智力 3（-4） | 感知 5（-3） | 魅力 3（-4） |

技能：隐匿+4
伤害抗性：强酸，冷冻，火焰，闪电，雷鸣
感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 7
语言：能理解史拉蟾语但不会说
挑战等级：1/8（25 XP）

***魔法抗性 Magic Resistance。***史拉蟾为抵抗法术和其它魔法效应而作的豁免检定具有优势。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d4+2）的穿刺伤害。

## 史拉蓝蟾 Blue Slaad

*大型异怪，混乱中立*

AC：15（天生护甲）
HP：123（13d10+52）
速度：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 20（+5） | 敏捷 15（+2） | 体质 18（+4） |
| 智力 7（-2） | 感知 7（-2） | 魅力 9（-1） |

技能：察觉+1
伤害抗性：强酸，冷冻，火焰，闪电，雷鸣
感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11
语言：史拉蟾语，心灵感应 60 尺
挑战等级：7（2900 XP）

***魔法抗性 Magic Resistance。***史拉蟾为抵抗法术和其它魔法效应而作的豁免检定具有优势。

***再生 Regeneration。***史拉蟾在其自己的回合开始时恢复 10 点生命值，前提是它至少有 1 点生命值。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***史拉蟾发动三次攻击：一次啃咬，以及两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+8，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*12（2d6+5）的穿刺伤害。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+8，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*12（2d6+5）的挥砍伤害。如果目标是一类人生物，则其必须成功通过一次 DC 15 的体质豁免否则感染称为混沌噬菌体 chaos phage 的疾病。受感染的目标无法恢复生命值，且其生命值上限每经过 24 小时减损 10（3d6）。如果该疾病将目标的生命值上限降至 0，则该目标立即被转化为一只史拉红蟾，或者如果目标有能力施展 3 环或更环阶法术时则转化为一只史拉绿蟾。只有法术*祈愿术 wish* 可以将该转化逆转。

*嵌入在史拉蟾脑内的是一枚魔法宝石。*
*得到它，史拉蟾便会听令于你。*

## 史拉绿蟾 Green Slaad

*大型异怪（变形生物），混乱中立*

**AC**：16（天生护甲）
**HP**：127（15d10+45）
**速度**：30 尺

| 力量 18（+4） | 敏捷 15（+2） | 体质 16（+3） |
| --- | --- | --- |
| 智力 11（+0） | 感知 8（-1） | 魅力 12（+1） |

**技能**：奥秘+3，察觉+2
**伤害抗性**：强酸，冷冻，火焰，闪电，雷鸣
**感官**：盲视 30 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12
**语言**：史拉蟾语，心灵感应 60 尺
**挑战等级**：8（3900 XP）

***变形生物 Shapechanger***。史拉蟾用一个动作变形小型或中型体型的类人生物，或以同样的动作变回其真实形态。除体型外，它在每个形态下的所有其他资料不变。其着装或携带的任何装备也不会随之改变。史拉蟾死亡时将恢复其真实形态。

***天生施法 Innate Spellcasting***。史拉蟾天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 12）。该史拉蟾天生可施展如下法术，且无需任何相应的材料成分：

随意：*侦测魔法 detect magic*，*侦测思想 detect thoughts*，*法师之手 mage hand*
每项 2/日：*恐惧术 fear*，*隐形术 invisibility*（仅自身）
每项 1/日：*火球术 fireball*

***魔法抗性 Magic Resistance***。史拉蟾为抵抗法术和其它魔法效应而作的豁免检定具有优势。

***再生 Regeneration***。史拉蟾在其自己的回合开始时恢复 10 点生命值，前提是它至少有 1 点生命值。

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。史拉蟾发动三次攻击：一次啃咬，以及两次爪击或法杖攻击。或者使用两次投掷烈焰。

***啃咬 Bite（仅史拉蟾形态）***。*近战武器攻击*：命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：11（2d6+4）的穿刺伤害。

***爪击 Claws（仅史拉蟾形态）***。*近战武器攻击*：命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：7（1d6+4）的挥砍伤害。

***法杖 Staff***。*近战武器攻击*：命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：11（2d6+4）的钝击伤害。

***投掷烈焰 Hurl Flame***。*远程法术攻击*：命中+4，射程 60 尺，单一目标。*伤害*：10（3d6）的火焰伤害。火焰将点燃所有未被着装或携带的可燃物件。

## 史拉灰蟾 Gray Slaad

*中型异怪（变形生物），混乱中立*

**AC**：18（天生护甲）
**HP**：127（17d8+51）
**速度**：30 尺

| 力量 17（+3） | 敏捷 17（+3） | 体质 16（+3） |
| --- | --- | --- |
| 智力 13（+1） | 感知 8（-1） | 魅力 14（+2） |

**技能**：奥秘+5，察觉+6
**伤害抗性**：强酸，冷冻，火焰，闪电，雷鸣
**感官**：盲视 60 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 16
**语言**：史拉蟾语，心灵感应 60 尺
**挑战等级**：9（5000 XP）

***变形生物 Shapechanger***。史拉蟾用一个动作变形小型或中型体型的类人生物，或以同样的动作变回其真实形态。除体型外，它在每个形态下的所有其他资料不变。其着装或携带的任何装备也不会随之改变。史拉蟾死亡时将恢复其真实形态。

***天生施法 Innate Spellcasting***。史拉蟾天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 14）。该史拉蟾天生可施展如下法术，且无需任何相应的材料成分：

随意：*侦测魔法 detect magic*，*侦测思想 detect thoughts*，*隐形术 invisibility*（仅自身），*法师之手 mage hand*，*强效幻影 major image*
每项 2/日：*恐惧术 fear*，*飞行术 fly*，*火球术 fireball*，*巧言术 tongues*
每项 1/日：*异界传送 plane shift*（仅自身）

***魔法抗性 Magic Resistance***。史拉蟾为抵抗法术和其它魔法效应而作的豁免检定具有优势。

***魔法武器 Magic Weapons***。史拉蟾的武器攻击视为魔法武器攻击。

***再生 Regeneration***。史拉蟾在其自己的回合开始时恢复 10 点生命值，前提是它至少有 1 点生命值。

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。史拉蟾发动三次攻击：一次啃咬，以及两次爪击或巨剑攻击。

***啃咬 Bite（仅史拉蟾形态）***。*近战武器攻击*：命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：6（1d6+3）的穿刺伤害。

***爪击 Claws（仅史拉蟾形态）***。*近战武器攻击*：命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：8（1d10+3）的挥砍伤害。

***巨剑 Greatsword***。*近战武器攻击*：命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：10（2d6+3）的挥砍伤害。



## 史拉亡蟾 Death Slaad

*中型异怪（变形生物），混乱中立*

**AC：** 18（天生护甲）
**HP：** 170（20d8+80）
**速度：** 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 20（+5） | 15（+2） | 19（+4） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|
| 15（+2） | 10（+0） | 16（+3） |

**技能：** 奥秘+6，察觉+8
**伤害抗性：** 强酸，冷冻，火焰，闪电，雷鸣
**感官：** 盲视 60 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 18
**语言：** 史拉蟾语，心灵感应 60 尺
**挑战等级：** 10（5900 XP）

***变形生物 Shapechanger。*** 史拉蟾用一个动作变形小型或中型体型的类人生物，或以同样的动作变回其真实形态。除体型外，它在每个形态下的所有其他资料不变。其着装或携带的任何装备也不会随之改变。史拉蟾死亡时将恢复其真实形态。

***天生施法 Innate Spellcasting。*** 史拉蟾天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 15，法术攻击命中+7）。该史拉蟾天生可施展如下法术，且无需任何相应的材料成分：

随意：*侦测魔法 detect magic*，*侦测思想 detect thoughts*，*隐形术 invisibility*（仅自身），*法师之手 mage hand*，*强效幻影 major image*

每项 2/日：*恐惧术 fear*，*火球术 fireball*，*飞行术 fly*，*巧言术 tongues*

每项 1/日：*死云术 cloundkill*，*异界传送 plane shift*（仅自身）

***魔法抗性 Magic Resistance。*** 史拉蟾为抵抗法术和其它魔法效应而作的豁免检定具有优势。

***魔法武器 Magic Weapons。*** 史拉蟾的武器攻击视为魔法武器攻击。

***再生 Regeneration。*** 史拉蟾在其自己的回合开始时恢复 10 点生命值，前提是它至少有 1 点生命值。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 史拉蟾发动三次攻击：一次啃咬，以及两次爪击或巨剑攻击。

***啃咬 Bite（仅史拉蟾形态）。*** *近战武器攻击：*命中+9，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*9（1d8+5）的穿刺伤害，外加 7（2d6）的黯蚀伤害。

***爪击 Claws（仅史拉蟾形态）。*** *近战武器攻击：*命中+9，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（1d10+5）的挥砍伤害，外加 7（2d6）的黯蚀伤害。

***巨剑 Greatsword。*** *近战武器攻击：*命中+9，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*12（2d6+5）挥砍伤害外加 7（2d6）的黯蚀伤害。

# 幽灵 Specter

幽灵是类人生物愤怒而不受约束的精魂，受到阻碍而无法往生的产物。幽灵与其原本存在不具有任何联系，并且注定要在世界上永远存在。有些幽灵是用黑暗魔法或缚灵的触碰从生者的躯体直接剥离灵魂的产物。

***无可救赎 Beyond Redemption。***幽魂在其未竟遗愿完成时便可回归安息。而幽灵并没有这样安息或救赎的机会。它们必须停留于物质位面，其唯一的结局就是其灵魂被毁灭然后最终被遗忘。在此之前，它只能在荒凉之地孤独地存在，任世界老去而自身却被逐渐遗忘。

***永恒仇恨 Undying Hatred。***活体生物让幽灵想起其无法企及的生命。只要看到活物幽灵便会生起悲伤与愤怒，然后必须摧毁生命才能舒缓这些苦痛。幽灵会迅速无情地施行杀戮，而只有剥夺他人的生命，才能让它获得轻微的满足感。只是，不管它消灭多少生命，幽灵最终总会重新被仇恨与悲伤的情绪所支配。

***黑暗住民 Dwellers in Darkness。***日光是生命之源，是幽灵无望获得并会让其痛苦之物。直至夜幕降临，它们才离开自己最后的安息之所。由于普通武器都无法对其造成伤害，所以它们会毫无顾忌的寻找活体生物来施行杀戮。直至黎明的第一缕曙光出现，它们又再退回到黑暗中，一直等待夜晚的再次降临。

***不死本质 Undead Nature。***幽灵不需要空气、饮食和睡眠。

**变体：作祟幽灵 Poltergeist**

作祟幽灵是是另一种不同的幽灵。它们是还未意识到自己如何死去精魂，而化成让人困惑的隐形姿态。一个作祟幽灵用它破碎的心灵力量四处抛掷生物和物件来抒发自己的愤怒。

作祟幽灵的挑战等级为 2（450 XP）且获得以下特质：

***隐形 Invisibility。***作祟幽灵处于隐形状态。

作祟幽灵获得以下动作项代替幽灵的吸取生命：

***斥力猛击 Forceful Slam。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*10（3d6）的力场伤害。

***念力推挤 Telekinetc Thrust。***作祟幽灵指定自身 30 尺范围内的一个生物或无关联物件，目标是生物时必须为中型或更小体型，物件则不能超过 150 磅。

如果目标是个生物，则作祟幽灵进行一次魅力检定，以对抗目标的力量检定。如果作祟幽灵胜出，则它将目标向着任意方向（包括向上）直线推出至多 30 尺。如果目标撞上了一处硬质表面或沉重的物件，则目标每移动 10 尺受 1d6 点伤害。

如果目标是个为被着装或携带的物件，则向任意方向丢出至多 30 尺。作祟幽灵可以将该物件用作一件远程武器，攻击任何在其移动路径上的生物（命中+4），命中时造成 5（2d4）钝击伤害。



## 幽灵 Specter

*中型不死生物，混乱邪恶*

**AC**：12（天生护甲）
**HP**：22（5d8）
**速度**：0 尺，飞行 50 尺（悬浮）

| | | |
|---|---|---|
| 力量 1（-5） | 敏捷 14（+2） | 体质 11（+0） |
| 智力 10（+0） | 感知 10（+0） | 魅力 11（+0） |

**伤害抗性**：强酸，冷冻，火焰，闪电，雷鸣，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：黯蚀，毒素
**状态免疫**：魅惑，力竭，束缚，麻痹，石化，中毒，倒地，擒抱，昏迷
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：理解所有生前掌握的语言但不会说
**挑战等级**：1（200 XP）

***虚体移动 Incorporeal Movement。***幽灵可以如同穿过困难地形一样穿过其他生物和物件。如果它在自己的回合结束时仍处在物件内部则受到 5（1d10）的力场伤害。

***日照敏感 Sunlight Sensitivity。***处于阳光下的幽灵在进行攻击检定，以及进行依赖视觉的感知（察觉）检定时具有劣势。

### 动作

***吸取生命 Life Drain。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*10（3d6）的黯蚀伤害。目标必须成功通过一次 DC 10 的体质豁免检定，否则其生命值上限将承受等于该伤害数值的减损。该减损效应持续至该目标完成一次长休。如果该效应将目标的生命值上限降至 0，则目标死亡。

# 斯芬克斯 Sphinxes

*她为圆，现今又扁平如板*
*凶狼领主们的祭坛*
*黑丝绒上的珠宝，海中珍珠*
*不变而又再生变化，永不止息。*
*——白羽山 White Plume Mountain 中女面斯芬克斯的谜语*

在神圣的隔间里，斯芬克斯守护着众神的秘密与宝藏。它平静地看待每支来到自己面前的队伍，这些恳求者和寻求者的遗骨则散落在其巢穴周围。巨大的翅膀沿着其身侧扇动，黄褐色狮身的肌肉荡漾着强大的力量，足以将一整个人形生物徒手撕成两半。

***神圣守护者 Divine Guardians。***来到斯芬克斯面前的人无论是为寻求神之宝藏，或是为寻求强大法术、神器或魔法门扉等被遗忘的秘密，都必须接受该守护者的测试以判定其资格。选择去面对斯芬克斯考验的生物，注定要面对死亡，而只有足够资格的人才能存活。其余的人则被斯芬克斯所灭。

一些斯芬克斯是由众神创造的高阶祭司，其他大多数则都是由精魂具现，再通过虔诚祈祷或神能干预而进入凡间。斯芬克斯们在履行其守护职责不眠不休，也不需要进食。它们很少与同类接触，除自己的神圣使命外对其他生命所知甚少。

***魔法测试 Magical Tests。***斯芬克斯守卫的秘密和宝藏仍处于神能的保护中，所以当生物在斯芬克斯的测试中失败，它通往该物件或秘密的通路便随之消失不见。即使斯芬克斯被攻击且被击败，这位寻宝者也无法在获知所寻求的秘密——甚至会因此被任命该斯芬克斯为守护者的神灵视为敌人。

一些仁慈的神祇有时会授予斯芬克斯将测试者转移到别处的能力，以在其失败时送走并确保其不会再遇到该斯芬克斯。若不然这些测试失败者往往必须面对在斯芬克斯爪下求生的可怕结局。

***跨位面存在 Extraplanar Beings。***凡人通常都是在远古的陵墓与废墟中遭遇斯芬克斯，但一些斯芬克斯可以进入一些跨位面的领域。人们与斯芬克斯对话之间可能会突然被转移到另一处陌生之地，比如一块事物大小的游戏板，或一面必须在暴风雨咆哮下上下攀爬的恐怖悬崖。有时候，这些恳求者必须设法在这些特殊的空间里将斯芬克斯从其空巢中召唤过来。而只有那些斯芬克斯认定资格的人才能获准进入其领地。

***堕落斯芬克斯 Fallen Sphinxes。***无论是由于经年累月的厌倦，还是对滥杀无辜的悔恨，又或是受寻求知识的恳求者讨价还价的崇拜所影响，一些斯芬克斯会因各种原因而挣脱其原本的神圣使命。然而，即使斯芬克斯的阵营和忠诚因此动摇，它也不会离开自己护卫之地，更不会将自己守护的秘密给予任何无法通过其认定资格的生物。

## 男面斯芬克斯 Androsphinx

男面斯芬克斯的狮身上长着一颗雄性类人生物的头颅。它们表现的粗蛮而消极，通常会以侮辱和否定的话语展开对话。只是这种斯芬克斯在其粗暴外表之下却有着高贵的心灵。它不希望说谎或欺骗，但也不会轻易地泄露信息。它在选择措辞时，就像保卫自己的秘密一样睿智。

男面斯芬克斯强迫恳求者们完成任务，还对他们释放其回荡数里震耳欲聋惊魂摄魄的吼声，并以此测试来者的胆识与勇气。而那些成功通过其测试的人将受其奖励一场*英雄宴 heroes' feast*。

## 女面斯芬克斯 Gynosphinx

女面斯芬克斯长着一颗女性类人生物的头颅。其中许多个体长着女王般的高贵面容，但有些个体却长着狂野如狮子的特征。女面斯芬克斯的眼睛可以洞穿当前时间和地点之外，还可以看穿隐形和魔法的纱帐。那些深深凝视这双眼睛的恳求者，可能会发现自己被其魔法带走，放逐到某个遥远之地，等待着面对一场艰难的试炼。

女面斯芬克斯是知识和学问的活体图书馆。它们向寻求其秘密者问起谜语，或显现谜题来测试对方的智慧。它们中的某些个体还会与恳求者谈判，以从中获取财宝或服务。

## 斯芬克斯巢穴 A Sphinx's Lair

斯芬克斯掌管着一座远古神庙、坟墓或宝库，里面隐藏着神圣的秘密和凡人无法企及的宝藏。

### 巢穴动作 Lair Actions

先攻轮到 20 时（出现等值时视为后手），斯芬克斯可以执行一个巢穴动作并产生下列效应其一。斯芬克斯必须完成一次短休或长休后才能再次使用这些效应。

- 时间流发生了变化，以致于巢穴中的每个生物都必须重骰先攻。斯芬克斯可以选择维持其原本的先攻。
- 时间的作用发生变化，以至于在巢穴里的每个生物都必须成功通过一次 DC 15 的体质豁免，否则其年龄增加或减少 1d20 岁（由斯芬克斯选择），且所有人不会低于 1 岁。法术*高等复原术 greater restoration* 可以使受此效应的生物恢复正常年龄。
- 巢穴内的时间流动发生变化，使其内所有一切都可以向前演进或向后倒退 10 年（由斯芬克斯选择）。只有斯芬克斯本身能立即意识到时间的变化。法术*祈愿术 wish* 可以让施法者和其他七名由该施法者指明的生物恢复原本的时间。
- 斯芬克斯将自己和巢穴内它能看见的至多七个其他生物转移到另一个存在位面。斯芬克斯身处巢穴外时无法使用巢穴动作，但它可以用自己的附赠动作连同至多七个其他生物一起返回自己的巢穴。



# 男面斯芬克斯 Androsphinx

*大型怪兽，守序中立*

AC：17（天生护甲）
HP：199（19d10+95）
速度：40 尺，飞行 60 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 22（+6） | 10（+0） | 20（+5） | 16（+3） | 18（+4） | 23（+6） |

豁免：敏捷+6，体质+11，智力+9，感知+10
技能：奥秘+9，察觉+10，宗教+15
伤害免疫：心灵，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
状态免疫：魅惑，恐慌
感官：真实视觉 120 尺，被动察觉 20
语言：通用语，斯芬克斯语
挑战等级：17（18000 XP）

***神秘莫测 Inscrutable。***斯芬克斯免疫所有感测其情绪或读取其思想的效应，并且可以拒绝任何以它为对象的预言系法术。为试探斯芬克斯意图或真意而作的感知（洞悉）检定具有劣势。

***魔法武器 Magic Weapons。***斯芬克斯的武器攻击为魔法武器。

***施法 Spellcasting。***斯芬克斯作为一名 12 级施法者，其施法关键属性为感知（法术豁免 DC 18，法术攻击命中+10）。其施展法术时无需任何材料成分。斯芬克斯准备了下列牧师法术：

戏法（随意）：*圣火术 sacred flame*，*维生术 spare the dying*，*奇术 thaumaturgy*
1 环（4 法术位）：*命令术 command*，*侦测善恶 detect evil and good*，*侦测魔法 detect magic*
2 环（3 法术位）：*次级复原术 lesser restoration*，*真实之域 zone of truth*
3 环（3 法术位）：*解除魔法 dispel magic*，*巧言术 tongues*
4 环（3 法术位）：*放逐术 banishment*，*行动自如 freedom of movement*
5 环（2 法术位）：*炎击术 flame strike*，*高等复原术 greater restoration*
6 环（1 法术位）：*英雄宴 heroes' feast*

## 动作

***多重攻击 Multiattack。***斯芬克斯发动两次爪击攻击。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+12，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*17（2d10+6）的挥砍伤害。

***咆哮 Roar（3/日）。***斯芬克斯发出一阵魔法咆哮。在完成一次长休前，每次它发出咆哮时都会使下一次咆哮变得更响亮，其效应也有所不同（如下所述）。斯芬克斯周边 500 尺内的每个能听到其咆哮的生物都必须进行一次相应的检定。

**第一吼 First Roar。**DC 18 感知豁免失败的每个生物受恐慌 1 分钟。这些受恐慌生物可以在每个自己的回合结束时再次进行该豁免，豁免成功则终止自己身上的该效应。
**第二吼 Second Roar。**DC 18 感知豁免失败的每个生物陷入耳聋且受恐慌 1 分钟。这些受恐慌生物同时陷入麻痹，且可以在每个自己的回合结束时再次进行该豁免，豁免成功则终止自己身上的该效应。
**第三吼 Third Roar。**DC 18 体质豁免失败的每个生物分别受 44（8d10）的雷鸣伤害且应击倒地。豁免成功的生物受一半伤害且不会应击倒地。

## 传奇动作

斯芬克斯拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。斯芬克斯在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**爪击攻击 Claw Attack。**斯芬克斯发动一次爪击攻击。
**传送 Teleport（消耗 2 动作）。**斯芬克斯带着身上着装与携带的装备用魔法传送到至多 120 尺内一处它能看见且未被占据的空间位置。
**施展法术 Cast a Spell（消耗 3 动作）。**斯芬克斯施展一个它准备好的法术，并照常消耗其法术位。



## 女面斯芬克斯 Gynosphinx

*大型怪兽，守序中立*

**AC**：17（天生护甲）
**HP**：136（16d10+48）
**速度**：40 尺，飞行 60 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 18（+4） | 15（+2） | 16（+3） | 18（+4） | 18（+4） | 18（+4） |

**技能**：奥秘+12，历史+12，察觉+8，宗教+8
**伤害抗性**：非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：心灵
**状态免疫**：魅惑，恐慌
**感官**：真实视觉 120 尺，被动察觉 18
**语言**：通用语，斯芬克斯语
**挑战等级**：11（7200 XP）

***神秘莫测 Inscrutable***。斯芬克斯免疫所有感测其情绪或读取其思想的效应，并且可以拒绝任何以它为对象的预言系法术。为试探斯芬克斯意图或真意而作的感知（洞悉）检定具有劣势。

***魔法武器 Magic Weapons***。斯芬克斯的武器攻击为魔法武器。

***施法 Spellcasting***。斯芬克斯作为一名 9 级施法者。其施法关键属性为感知（法术豁免 DC 16，法术攻击命中+8）。其施展法术时无需任何材料成分。斯芬克斯准备了下列法师法术：

戏法（随意）：*法师之手 mage hand*，*镜影术 minor illusion*，*法师伎俩 prestidigitation*

1 环（4 法术位）：*侦测魔法 detect magic*，*鉴定术 identify*，*护盾术 shield*

2 环（3 法术位）：*黑暗术 darkness*，*物件定位术 locate object*，*暗示术 suggestion*

3 环（3 法术位）：*解除魔法 dispel magic*，*移除诅咒 remove curse*，*巧言术 tongues*

4 环（3 法术位）：*放逐术 banishment*，*高等隐形术 greater invisibility*

5 环（1 法术位）：*通晓传奇 legend lore*

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。斯芬克斯发动两次爪击攻击。

***爪击 Claw***。*近战武器攻击*：命中+8，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：13（2d8+4）的挥砍伤害。

### 传奇动作

斯芬克斯拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。斯芬克斯在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**爪击攻击 Claw Attack**。斯芬克斯发动一次爪击攻击。

**传送 Teleport（消耗 2 动作）**。斯芬克斯带着身上着装与携带的装备用魔法传送到至多 120 尺内一处它能看见且未被占据的空间位置。

**施展法术 Cast a Spell（消耗 3 动作）**。斯芬克斯施展一个它准备好的法术，并照常消耗其法术位。

# 小妖精 Sprite

*“那棵树的大树枝上有个小不点们的村子，我发誓。后来我就只知道我脸朝下的倒在地上。我头上冒着星星，然后我就站了起来，然后我看看四周，那棵树和那个小不点村子都不见了。”*

*——某半兽人游侠说的故事*

长着蜻蜓翅膀的小小妖精在隐秘的树丛和林荫中飞舞。这些小妖精与其他精类伙伴不同，它们是缺乏热情与怜悯，秉承好斗与顽强的战士。它们以严厉的措施让陌生人远离自己的家园。而那些太接近的闯入者则会依其自己的评判对方品德，再投以睡眠或将之吓跑。

***森林保护者 Forest Protectors。***小妖精们的小村庄建在大树或志愿的树人的枝丫间，或建在长满苔藓、野花和野蕈的翠绿林间空地中。自然生态会茁壮成长，而小妖精不允许任何侵入者。发现入侵者时，小妖精会用灌木丛和远处折断树枝发出的不安声响将对方引入歧途。受其愚弄的生物最终将被引导到某处，然后接受小妖精毒箭和深度睡眠的洗礼。当他们熟睡醒来，小妖精们早已逃跑并撤退到森林某个更隐蔽的地方。

***心之预言家 Heart Seer。***小妖精可以通过心跳的声音和节奏来判断生物的善恶。衡量生物过去行为倾向时，小妖精可以分辨出其心脏是在爱意中欢跳，还是在悲伤中衰落，亦或是被仇恨或贪婪所笼罩。因为心声无法掩埋，因此小妖精感知心灵的能力总是显示出真相。

***毒酒 Poison Brewers。***小妖精会在自己的森林里酿造毒素、药膏、解毒剂和毒药，其中就包括有它们给箭涂上的睡眠毒素。它们冒险岛树林深处，收获稀有的花朵、苔藓和真菌，有时还会穿越危险的领地。有时候，他们还会不顾一切的从鬼婆的花园中偷取所需的材料。

***善心 Good-Hearted。***它们是心灵的审判者，也因此偏爱善良的生物，小妖精们反对邪恶精类并发誓在每次邪恶至高妖精反扑时将其击退。它们遇到的冒险者如果接受了肃清林中邪恶精类生物或类地精威胁的任务，那小妖精们就会成为对方的支援，哪怕对方不领情它们也会义无反顾的加入帮忙。

与皮克精不同，小妖精们很少会沉浸在无聊的欢欣和享乐中。他们是坚定的战士、保护者和法官，而他们严厉的性格使其他人认为它们过于严肃认真。然而，那些尊重小精灵领土的精类总会在自己的困难时期发现它们是真正的可靠盟友。



## 小妖精 Sprite

*微型精类，中立善良*

**AC**：**15（皮甲）**
**HP**：**2（1d4）**
**速度**：**10 尺，飞行 40 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 3（-4） | 敏捷 18（+4） | 体质 10（+0） |
| 智力 14（+2） | 感知 13（+1） | 魅力 11（+0） |

**技能**：**察觉+3，隐匿+8**
**感官**：**被动察觉 13**
**语言**：**通用语，精灵语，木族语**
**挑战等级**：**1/4（50 XP）**

### 动作

***长剑 Longsword。****近战武器攻击：*命中+2，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*1 点挥砍伤害。

***短弓 Shortbow。****远程武器攻击：*命中+6，射程 40/160 尺，单一目标。*伤害：*2 点穿刺伤害，且目标必须成功通过一次 DC 10 的体质豁免否则中毒 1 分钟。如果豁免失败并低处 5 点或更少，则中毒目标在效应期间同时陷入昏迷，昏迷效应也可以在目标受到伤害，或又另一生物用一个动作将其摇醒时提前终止。

***真心视界 Heart Sight。***小妖精触碰一个生物并以魔法得知该生物当前的情绪状态。如果该目标在一次 DC 10 的魅力豁免中失败，则小妖精还会知晓该生物的阵营。天界生物、邪魔和不死生物进行该豁免时直接判为失败。

***隐形 Invisibility。***小妖精以魔法变为隐形，其效应直至它发动攻击或施展法术，或直至其专注结束（如同专注于法术）。小妖精着装或携带的所有装备也会随之一起隐形。



# 蚊蝠 Stirge

这种可怕的飞行生物，就像一只大蝙蝠和大蚊子的混合物种。它长着带锋利钳子的脚和中空的针状长喙，到处寻找自己的下一顿大餐。

蚊蝠以活体生物的鲜血维生，它们会贴在目标身上慢慢的吸取血液。少量蚊蝠的危险性并不大，然而当它们聚齐一大群时依然不容小觑。数量上的优势，使得受害者就算把蚊蝠全拽下来却又会被重复贴上，因而难以避免被吸血而迅速被削弱。

***吸血 Blood Drain。***蚊蝠发动攻击时，会在目标身上寻找脆弱的空隙并迅速贴上，接着用长喙刺进皮肤，并用钳状脚抓紧目标。直到蚊蝠吸够了血，它就会迅速从目标身上脱离，然后飞去安静的地方消化吸收。

## 蚊蝠 Stirge

*微型野兽，无阵营*

**AC：** 14（天生护甲）
**HP：** 2（1d4）
**速度：** 10 尺，飞行 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 4（-3） | 敏捷 16（+3） | 体质 11（+0） |
| 智力 2（-4） | 感知 8（-1） | 魅力 6（-2） |

**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 9
**语言：** —
**挑战等级：** 1/8（25 XP）

### 动作

***吸取血液 Blood Drain。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*5（1d4+3）的穿刺伤害，且蚊蝠贴在目标身上。贴上身之后，蚊蝠将不再发动攻击，而目标生物在该蚊蝠的回合开始时将因失血而使其生命值受 5（1d4+3）的损失。

蚊蝠可以花费 5 尺移动力从目标生物身上脱离。它通常会在吸完 10 点生命值，或者目标死亡后自行脱离。包括目标生物在内的任意生物都可以花一个动作将蚊蝠从自己或是从别人身上拽下来。

# 魅魔 Succubus / 梦魔 Incubus

魅魔和梦魔栖息在各个下层位面中，这些长着黑色翅膀的魔物简直是放荡一词的代言人。它们会为各种邪恶存在服务：魔鬼、恶魔、夜鬼婆、邪兽鬼和尤格罗斯魔。九层地狱之主，阿斯蒙蒂斯 Asmodeus 利用这些邪魔引诱凡人施行恶事。而恶魔领主格拉兹特 Graz'zt 则雇佣魅魔和梦魔作为自身的顾问和情人。

尽管传说会把它们分开描述，但其实魅魔跟梦魔可以互相转变，只是这些邪魔大多都有各自比较稳定的偏好。凡人很少能见到魅魔或梦魔的真实形态，而事实上，这些邪魔的在刚刚堕落之时就已经是带着伪装的阴险形态了。

***美丽堕落者 Beautiful Corrupters。***魅魔或梦魔工作时会先进入以太形态来接近对方。它们像幽魂一样穿越墙壁，伏在凡人的耳边低声诉说着禁忌的愉悦。睡梦中的受害者会逐渐屈服于自己渴望的黑暗愿望，放纵于原本压抑的禁忌和欲望中。这些邪魔不断给目标灌输放荡堕落景象，使他们对引诱堕落的抵抗力随着时间一天天变弱。

最后，这些邪魔甚至直接进入该凡人的生活圈，影响目标的现实行为。他们以一直以来只存在于目标梦中的形象出现，亲近并诱惑这个心理防备已经被打破的猎物，然后就可以让目标随意听候差遣，来满足其自身的邪恶欲望。

凡人并不是简单的通过合同或承诺奉献自己的灵魂，魅魔或梦魔的工作有更完整的程序。完成对某个生物的腐化必需让目标承诺进行三方面的背叛：思想，言语，还有行为，然后目标的灵魂才正式成为该邪魔的所有物。拥有高尚人格的目标会需要花费更多的时间，但却可以得到更高的报酬。当目标完成腐化承诺后，这些邪魔就可以把他们杀死，并让这些被玷污的灵魂降落到下层位面之中。

魅魔或梦魔只在必要的时候才对目标施以魅惑魔法，通常都是出于自卫。被魅惑的生物不需为其行为负责，因此强行让目标违背自主意志无法帮助这些邪魔完成其最终目的：收获灵魂。

***致命之吻 Deadly Kiss。***魅魔或梦魔的吻是空虚的回响，只诉说着这些邪魔对堕落灵魂的渴求。而接受这些邪魔之吻同样无法从中获得任何满足，只能从中感受到邪魔们给予的痛苦和极大的空虚感。邪魔之吻如一记攻击般短暂，而通常也是一切走向终止，邪魔们最终离开前的吻别。

***邪魔后代 Fiendish Offspring。***魅魔和梦魔可以一起繁衍同族。虽然比较少有，但他们确实能与类人生物生下孩子。这些从不洁结合中诞生的孩子被称为魔裔 cambion。而这些邪魔后裔通常跟他们的邪魔亲人同样邪恶。



## 魅魔 Succubus / 梦魔 Incubus

*中型邪魔（变形生物），中立邪恶*

**AC**：15（天生护甲）
**HP**：66（12d8+12）
**速度**：30 尺，飞行 60 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 8（-1） | 17（+3） | 13（+1） | 15（+2） | 12（+1） | 20（+5） |

**技能**：欺瞒+9，洞悉+5，察觉+5，游说+9，隐匿+7
**伤害抗性**：冷冻，火焰，闪电，毒素，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 15
**语言**：深渊语，通用语，炼狱语，心灵感应 60 尺
**挑战等级**：4（1100 XP）

***传念连接 Telepathic Bond***。该邪魔与受其魅惑的生物进行心灵感应交流时无视距离限制。他们甚至可以不在同一位面。

***变形生物 Shapechanger***。该邪魔以一个动作，变形为一个小型或中型体型的类人生物，或以同样的动作恢复其真实形态。变形后，该邪魔失去其飞行能力。除体型和速度外，其所有资料均不会发生改变，其着装或携带的装备也不会随变形发生变化。死亡时该魔族将恢复其真实形态。

### 动作

***爪击 Claw（仅邪魔形态）***。*近战武器攻击*：命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：6（1d6+3）的挥砍伤害。

***魅惑 Charm***。该邪魔指定其身边 30 尺范围内一个它能看见的生物，该生物必须成功通过一次 DC 15 的感知豁免，否则将受魔法迷惑 1 日。被迷惑目标听从该邪魔口头或心灵感应所传达的命令。当目标受到伤害或收到自残命令时，可以再次进行该豁免，并在豁免成功时终止其魅惑效应。豁免成功或效应终止后，该生物将在 24 小时内免疫该邪魔的魅惑效应。

该邪魔一次只能魅惑一个目标。它成功魅惑另一目标时，旧目标的魅惑效应也将随之立即结束。

***汲命之吻 Draining Kiss***。该邪魔吻向受其魅惑或自愿接受的生物。该生物必须进行一次 DC 15 的体质豁免，以对抗该魔法。豁免失败时，目标生物受 32（5d10+5）的心灵伤害。豁免成功则伤害减半。目标生命值上限将承受总伤害等量的减损，减损效应将持续至目标完成一次长休后恢复。如果该效应将目标的生命值上限降至 0，则目标将因此死亡。

***以太化 Etherealness***。该邪魔用魔法从主物质位面进入以太位面，或者从该位面返回。

# 泰拉斯奎巨兽 Tarrasque

传说中的泰拉斯奎巨兽可能是物质位面中最可怕的怪物。人们普遍认为，只有一只这样的巨兽存在，尽管没有人能预测它将在何时何地发动袭击。

巨兽身上长着鳞甲，高 50 尺，长 70 尺，重达数百吨。它行动时像猛禽一样身躯前倾，用其强壮的尾巴保持平衡。它的大嘴可以一口吞下最大的生物，而其强烈的饥饿感甚至可以驱使它吞吃光整个城镇的人。

***毁灭的传说 Legendary Destruction。***泰拉斯奎巨兽的破坏力巨大，以至于一些文化将该怪物融入到其宗教教义中，把它的零星出现编织成神圣审判和神罚的故事。传说讲述了泰拉斯奎巨兽如何在地下的秘密巢穴中沉睡的，并保持休眠状态持续几十年或几个世纪。当它回应来自宇宙的某个神秘召唤时，便会从地深之处爬起，再抹杀沿路的一切事物。

## 泰拉斯奎巨兽 Tarrasque

*超巨型怪兽（泰坦），无阵营*

**AC：** 25（天生护甲）
**HP：** 676（33d20+330）
**速度：** 40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 30（+10） | 11（+0） | 30（+10） | 3（-4） | 11（+0） | 11（+0） |

**豁免：** 智力+5，感知+9，魅力+9
**伤害免疫：** 火焰，毒素，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**状态免疫：** 魅惑，恐慌，麻痹，中毒
**感官：** 盲视 120 尺，被动察觉 10
**语言：** —
**挑战等级** 30（155000 XP）

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。***巨兽豁免失败时，可以自行将其改为豁免成功。

***魔法抗性 Magic Resistance。***巨兽为抵抗法术和其他魔法效应而作的豁免检定具有优势。

***反弹甲壳 Reflective Carapace。***巨兽被指定为法术*魔法飞弹 magic missile* 的目标，以及作为线状区域法术或需要进行远程攻击检定法术的目标时，骰一次 d6。骰值为 1 到 5 时，巨兽不受影响。骰值为 6 时，巨兽不受影响，且其效应返回到施法者身上，此时视为该法术源自该巨兽而指定该施法者为目标。

***攻城怪物 Siege Monster。***巨兽对物件和建筑物伤害翻倍。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***巨兽可以先使用其“骇人威仪”。然后再发动五次攻击：一次啃咬，两次爪击，一次角击和一次尾击。它还可以用其“吞咽”代替其啃咬攻击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+19，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*36（4d12+10）的穿刺伤害。如果目标是一生物，则目标被擒抱（逃脱 DC 20），直至擒抱终止前目标被束缚，且巨兽不能再对其他目标使用啃咬攻击。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+19，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*28（4d8+10）的挥砍伤害。

***角击 Horns。****近战武器攻击：*命中+19，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*32（4d10+10）的穿刺伤害。

***尾击 Tail。****近战武器攻击：*命中+19，触及 20 尺，单一目标。*伤害：*24（4d6+10）的钝击伤害。如果目标是一生物，则目标必须成功通过一次 DC 20 的力量豁免否则将应击倒地。

***骇人威仪 Frightful Presence。***巨兽指定其周边 120 尺范围内若干意识到其存在的生物，每个目标都必须进行一次 DC 17 的感知豁免，豁免失败者将受恐慌 1 分钟。该被恐慌生物可以在每个其自己回合结束时再次进行该豁免，豁免成功则终止其自己身上的恐慌效应。豁免成功或身上该效应自然终止的生物，将在随后的 24 小时里免疫该巨兽的骇人威仪。

***吞咽 Swallow。***巨兽对正被它擒抱的大型或更小体型生物发动一次啃咬攻击。若该攻击命中，则目标被吞下并终止其擒抱状态。目标被吞咽时陷入目盲且被束缚，其对于巨兽身体外的攻击或效应视为处于全身掩护，并在每个该巨兽的回合开始时受 56（16d6）的强酸伤害。

如果巨兽在同一回合总计受到 60 点来自其体内的伤害，则该巨兽在该回合结束时必须成功通过一次 DC 20 的体质豁免否则将吐出所有被其吞咽的生物，并使其摔下倒地于巨兽周边 10 尺范围内。如果该巨兽死亡，则被吞下的生物将不再受束缚，且可以消耗 30 尺移动力逃出，然后在尸体旁现身并陷入倒地状态。

### 传奇动作

泰拉斯奎巨兽拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。巨兽在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**攻击 Attack。**巨兽发动一次爪击攻击或尾击攻击。
**移动 Move。**巨兽移动至多等于其速度的距离。
**咀嚼 Chomp（消耗 2 动作）。**巨兽发动一次啃咬攻击或使用其“吞咽”。





## 斯里克林螳螂人 Thri-kreen

斯里克林螳螂人避开其他种族，独自漫步在荒漠和大草原之中。

***斯里克林通讯 Thri-Kreen Communication。***斯里克林螳螂人会使用一种没有词汇的语言。螳螂人通过敲击自己下颚齿及摆动其触角来表达情绪和表示应，以让其他螳螂人知晓自己的想法和感受。其他生物会觉得这种通讯方式难以翻译和复制。

而当迫切需要与其他智能生物进行交互时，斯里克林螳螂人会使用另一种替代的通讯方式。比如在沙子上画图或者用小树枝和草叶拼成图像。

***有限情感 Limited Emotions。***斯里克林螳螂人富有的情感，但是它们并不擅长像人类那样鲜明的表达。拥有灵能的斯里克林螳螂人通常会具有更多一点的情感表现，尤其当它们与人类或其他情感丰富的种族邻近或一同生活时更是如此。

***孤独者与漫游者 Isolationists and Wanderers。***斯里克林螳螂人将所有其他活体生物看作潜在的食物。它们尤其喜欢精灵血肉的滋味。如果某生物除作为食物外还有重大的用途，那螳螂人就不会立即对其发动攻击。斯里克林螳螂人只为生存而杀戮，他们不以之取乐。

***不眠 Sleepless。***斯里克林螳螂人不需要睡眠。他们可以在保持警戒或者进行简单工作的时候休息。他们短暂的生命有时候也被归咎于这种不良的睡眠习惯。通常情况下，斯里克林螳螂人从出生到死亡只能活三十年。

## 斯里克林螳螂人 Thri-kreen

*中型类人生物（斯里克林螳螂人），混乱中立*

**AC：** 15（天生护甲）
**HP：** 33（6d8+6）
**速度：** 40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 12（+1） | 15（+2） | 13（+1） | 8（-1） | 12（+1） | 7（-2） |

**技能：** 察觉+3，隐匿+4，求生+3
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13
**语言：** 斯里克林语
**挑战等级：** 1（200 XP）

***变色甲壳 Chameleon Carapace。***斯里克林螳螂人可以改变外壳的颜色来模拟周围环境的色调和质感。因此，它进行敏捷（隐匿）检定时具有优势。

***立定起跳 Standing Leap。***斯里克林螳螂人助跑或不助跑时，其跳远都可达到至多 30 尺，条高可达 15 尺。

### 动作

***多重打击 Multiattack。***斯里克林螳螂人发动两次攻击。一次啃咬，一次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+3，触及 3 尺，单一生物。*伤害：*4（1d6+1）的穿刺伤害。目标必须成功通过一次 DC 11 的体质豁免，否则将中毒 1 分钟。如果骰值低出 6 或更低，则目标在中毒的同时陷入麻痹。该中毒目标可以在每个其自己的回合再次进行该豁免，豁免成功则终止其身上的该效应。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（2d4+1）的挥砍伤害。

### 变体：斯里克林武器与灵能 Thri-kreen Weapons and Psionics

某些斯里克林螳螂人会使用特别的**军用武器 martial weapons**。螳螂戟 gythka 是一种类似两头都有斧刃的长柄武器。三棱梭 chatkcha 是由三个三角形刀刃组成的扁平武器（轻型投掷武器）。

装备了螳螂戟和三棱梭的斯里克林螳螂人获得以下动作项：

***多重打击 Multiattack。***斯里克林螳螂人发动两次螳螂戟攻击或两次三棱梭攻击。

***螳螂戟 Gythka。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d8+1）的挥砍伤害。

***三棱梭 Chatkcha。****远程武器攻击：*命中+4，射程 30/120 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的挥砍伤害。

少数斯里克林螳螂人会表现出灵能天赋。它们用灵能来辅助狩猎并以此更方便的与外界交流。一个拥有灵能的斯里克林螳螂人拥有 60 尺**心灵感应 Telepathy** 感官。同时获得以下额外特质：

***天生施法 Innate Spellcasting（灵能 Psionics）。***斯里克林螳螂人天生施法的关键属性为智力。斯里克林螳螂人天生可以施展以下法术而无需任何相应的法术成分。

随意：*法师之手 mage hand*
每项 2/日：*朦胧术 blur*，*魔化武器 magic weapon*
每项 1/日：*隐身术 invisibility*（仅自身）

# 树人 Treant

树人是居住在古老森林里的启蒙树木。虽然树人偏爱在静静的沉思中度过漫长的岁月，但是它们也会猛烈地攻击威胁到林地的存在。

***觉醒的沉睡之树 The Sleeping Tree Awakens。***一棵树能够以普通的形态生活数十年甚至数个世纪，必定会在一场长久沉眠深思中觉醒为树人。普通树木受启蒙的情况只会在满足特殊条件或在浸透自然魔力的地方出现。树人和强大的德鲁伊会感知到那些带着启蒙苗头的树木。而他们也会在其觉醒前将这棵树保护在一处隐秘的树林中。其漫长的觉醒过程里，类似一张脸的特征会出现在树皮上，下部的一些树干变成腿，而垂下的长枝条则变成类似手臂一样附肢。树人准备妥当后便从大地上拔出身躯，加入到自己的同伴中一起保护森林家园。



***传奇卫士 Legendary Guardians。***完成启蒙觉醒的树人将依旧如其树木时期一样自然的生长。由最强壮的树木转化而成的树人提升其内在魔力的同时能够长到非常巨大。这些树人可以活化植物，驱使它们来围困诱捕入侵者。它们还可以召唤野生动物来协助自己，或者以之将信息带到远方。

***荒野驻守 Protectors of the Wild。***完成启蒙觉醒后，树人在绝大多少时间里也是像普通树木一样生活。即使已经在某地扎根，树人依旧可以观察其周围，并通过微小的变化察觉数里之外发生之情在此间产生的影响。

不砍伐茁壮生长树木的伐木者，以及仅从森林里获取自身所需的猎人不会让树人生气。而那些施行纵火，毒害森林，摧毁巨大古树，尤其是破坏即将觉醒古树的家伙都必须要面对树人的滔天怒火。

## 树人 Treant

*巨型植物，混乱善良*

**AC**：16（天生护甲）
**HP**：138（12d12+60）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 23（+6） | 敏捷 8（-1） | 体质 21（+5） |
| 智力 12（+1） | 感知 16（+3） | 魅力 12（+1） |

**伤害抗性**：钝击，穿刺
**伤害易伤**：火焰
**感官**：被动察觉 13
**语言**：通用语，德鲁伊语，精灵语，木族语
**挑战等级**：9（5000 XP）

***拟形 False Appearance。***树人静止不动时和一棵普通的树一模一样。

***攻城怪物 Siege Monster。***树人对物件和建筑物伤害翻倍。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***树人发动两次猛击攻击。

***猛击 Slam。****近战武器攻击*：命中+10，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：16（3d6+6）的钝击伤害。

***掷石 Rock。****远程武器攻击*：命中+10，射程 60/180 尺，单一目标。*伤害*：28（4d10+6）的钝击伤害。

***活化树木 Animate Trees（1/日）。***树人可以用魔法活化其周边 60 尺范围内它能看见的一到两棵树木。被活化的树木拥有和树人一样的资料，除以下几点：它们的智力值和魅力值为 1 且不能说话，其动作只有“猛击”一项。活化树木作为树人的盟友行动。这活化树木将在以下情况解除活化：被活化后经过 1 日或死亡；树人死亡或者离开活化树木超过 120 尺；树人用一个附赠动作让将其恢复成一棵树。解除活化后，树木会尽可能的尝试重新定植。



# 战蜥人 Troglodyte

*“这里臭得像兽人缠腰布的。”*

*——矮人勘探员，阿拉斯·锤套 Arlax Hammermantle 的临终遗言*

野蛮而衰败的战蜥人蜷缩在幽暗地域深底的暗处，与它们的邻居和其他生物处于持续战争的状态。他们用龟裂的颅骨和遗骸标记自己的疆界，或者用血或粪涂画的象形文字来标记他们的领土。

饥不择食的战蜥人或许是最遭人厌的类人生物。他们居住于污秽中。其洞窟的墙壁上涂满污垢、油腻的分泌物以及它们肮脏盛宴的碎片残渣。

***纯朴野兽 Simpleminded Brutes。***战蜥人经营着一种简单的集体文化，且几乎只跟觅食相关。它们只会简单的计划未来数日的安排，然后依靠不断的掠夺和狩猎来维持生存。它们寻找比自己弱小的智慧生物，然后对其施虐并以此取乐，然后毫无怜悯的将捉到的猎物拖回自己的巢穴中。最大个最坚韧的战蜥人会引领狩猎，成为其部族的领袖。然而，该领导者一旦表现出任何弱点或犹豫，其他的个体就会疯狂地对其施以攻击并将其吃掉。

战蜥人很少制作物品或建造建筑，而只是对掠走猎物的财宝感兴趣。它们了解金属武器和护甲的价值，并为拥有这些物品的权利而互相争斗。战蜥人可能会因一把长剑引起的冲突而令整个部族分崩离析。

***拉欧利的信徒 Devotees of Laogzed。***一些战蜥人敬仰拉欧利 Laogzed，一只在无底深渊中沉睡，异常肥胖的魔化蟾蜥。拉欧利对战蜥人的崇拜只回应予单纯的渴望，而它只期望自己的崇拜者都变得跟它自身一样满足于饱食、肥胖和倦怠。

## 战蜥人 Troglodyte

*中型类人生物（战蜥人），混乱邪恶*

**AC**：11（天生护甲）
**HP**：13（2d8+4）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 14（+2） | 10（+0） | 14（+2） | 6（-2） | 10（+0） | 6（-2） |

**技能**：隐匿+2
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：战蜥人语
**挑战等级**：1/4（50 XP）

***变色皮肤 Chameleon Skin。***战蜥人进行躲藏而作的敏捷（隐匿）检定具有优势。

***恶臭 Stench。***在战蜥人身边 5 尺范围内开始其自己回合的生物，除战蜥人外必须成功通过一次 DC 12 的体质豁免否则将陷入中毒，中毒状态持续至该生物的下一回合开始。豁免成功的生物将在随后 1 小时内免疫所有战蜥人的恶臭。

***日照敏感 Sunlight Sensitivity。***处于阳光下的战蜥人在进行攻击检定，以及进行依赖视觉的感知（察觉）检定时具有劣势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***战蜥人发动三次攻击：一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d4+2）的穿刺伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d4+2）的挥砍伤害。

# 巨魔 Troll

巨魔天生的可怕食欲驱使着它去吞噬任何可以抓到的东西。巨魔之间没有社会性的交流，但它们会给各种怪物当打手，比如兽人、食人魔、双头巨人、鬼婆和巨人。巨魔也会向对方索要食物和财宝作为回报。巨魔很难控制，但它们自己却很乐于给比其强大的生物工作。

***再生 Regeneration*。**打碎巨魔的骨头，或者砍伤他的韧皮都只能惹恼它。巨魔的伤口愈合的非常迅速，如果这怪物丢了手脚甚至脑袋，那些被肢解的部分都依然会维持生命活动。有些巨魔甚至会直接把断肢接回原处，只是这并不能马上使其恢复如初。只有强酸和火焰可以阻止巨魔肉体的再生。因此，巨魔也会愤怒的优先攻击那些会制造火焰和强酸伤害的敌人。

***巨魔变异 Troll Freaks*。**巨魔的再生能力让巨魔更容易受到变异的影响。尽管并不常见，但这些影响可能因巨魔自己或是别人的某些作为所导致。比如，一只被砍头的巨魔可能会从 脖子的断面长出两颗脑袋，又或者吃掉某生物的巨魔可能获得了一种或几种的该生物的特质。



**变体：扰人断肢 Loathsome Limbs**

某些巨魔拥有以下特质。

***扰人断肢 Loathsome Limbs*。**巨魔受到一次低于 15 点的挥砍伤害时，骰一次 d20 并按下列情况决定可能发生的事：

**1~10**：没事发生。
**11~14**：巨魔被砍断一条腿，如果它还有腿的话。
**15~18**：巨魔被砍断一只手，如果它还有手的话。
**19~20**：巨魔被砍断头，但如果巨魔无法实现再生则它将随之死去。巨魔死去时，它的头也随之死亡。

如果巨魔没有把断肢或者断头接上，并完成一长休或短休，则身体缺失的部分会重新长出。同时，被砍掉的身体部分死亡。在此之前，断掉的部分按与巨魔本体同样的先攻来执行其自己的动作并进行移动。断掉的部分拥有 AC 13，10 点生命值，以及巨魔的“再生”特质。

一只**断腿 severed leg** 无法攻击，并拥有 5 尺速度。

一只**断臂 severed arm** 拥有 5 尺速度，并可以在它的回合发动一次爪击攻击，除非巨魔本体可以看见它和它的目标，否则断臂的攻击检定具有劣势。巨魔每失去一只手臂，就失去一次爪击。

如果头被砍断，则巨魔失去啃咬动作，除非它的头能看见本体，否则本体陷入失明。**断头 severed head** 拥有 0 尺速度，以及巨魔的“敏锐嗅觉”特质。它可以发动一次啃咬攻击，但只在有目标进入它所在的空间位置时才能实现。

失去一条腿的巨魔速度降至一半。如果两条腿都没有则该巨魔陷入倒地。如果它还有两只手，则它仍可以匍匐爬行。如果只有一只手，它依然可以爬行，但只有一半的匍匐速度。如果手和腿都失去，则巨魔的速度变为 0 且不能从任何加速效应中获益。

## 巨魔 Troll

*大型巨人，混乱邪恶*

**AC**：15（天生护甲）
**HP**：84（8d10+40）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 18（+4） | 13（+1） | 20（+5） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|
| 7（-1） | 9（-1） | 7（-2） |

**技能**：察觉+2
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12
**语言**：巨人语
**挑战等级**：5（1800 XP）

***敏锐嗅觉 Keen Smell*。**巨魔依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

***再生 Regeneration*。**巨魔在它的回合开始时回复 10 点生命值。如果巨魔受到强酸或者火焰伤害，则该特质在它的下一回合里无法生效。如果巨魔以 0 生命值开始其自己回合且无法使用再生，则巨魔死亡。

### 动作

***多重攻击 Multiattack*。**巨魔发动三次攻击：一次啃咬和两次爪击。

***啃咬 Bite*。***近战武器攻击*：命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：7（1d6+4）的穿刺伤害。

***爪击 Claw*。***近战武器攻击*：命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：11（2d6+4）的挥砍伤害。



# 土巨怪 Umber Hulk

*“墙塌了。我最后就只记得这个。”*

*——某次土巨怪袭击其中一位生还者如是说*

作为地下深处令人憎恶的恐怖存在的土巨怪，徘徊于洞穴群、地下城和幽暗地域各聚居地里觅食。那些有幸在土巨怪袭击事件中幸存下来的人，大多会受土巨怪扰乱意志的凝视所影响，而失去事件当时的记忆。

***迂回挖掘者 Devious Delvers。***土巨怪可以在坚硬的岩石中掘穴，并在身后留下新的地道。其坚硬的几丁质甲壳可以承受住在地下洞穴和隧道的崩塌，以及通常会随之而来的岩石流。

土巨怪在洞窟或过道的墙壁里掘穴然后在其内埋伏，其毛发状的触角能够感应到周围任何的动静。当它在泥土与岩石的崩落中现身时，毫无防备的猎物们就要直面它带来的威胁。而土巨怪扰乱心神的凝视，还会迫使敌人无助的呆站着，任由它的颚齿无情蹂躏。

***心智干扰者 Mind Scrambler。***许多与土巨怪遭遇的幸存总是无法回忆起被袭击时的情况，正是由于这种怪物其困惑凝视干扰了他们关于这次事件的记忆。那些曾经在战斗中杀死土巨怪的人，也会出现这种迹象。而其他幽暗地域的市民则以此流传着关于消失的探险者和肆意破坏的未知敌人的可怕故事。土巨怪在这些悲惨故事中扮演着超自然的角色，其中很多都传达了同样的警告：发现土巨怪时已经来不及逃跑了。

## 土巨怪 Umber Hulk

*大型怪兽，混乱邪恶*

**AC：18（天生护甲）**
**HP：93（11d10+33）**
**速度：30 尺，掘穴 20 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 20（+5） | 13（+1） | 16（+3） | 9（-1） | 10（+0） | 10（+0） |

**感官：黑暗视觉 120 尺，颤动感知 60 尺，被动察觉 10**
**语言：土巨怪语**
**挑战等级：5（1800 XP）**

***困惑凝视 Confusing Gaze。***生物在土巨怪周边 30 尺范围内且可以看见土巨怪眼睛的情况下开始其自己回合时，如果土巨怪未处于失能状态，则该土巨怪可以用魔法迫使该生物进行一次 DC 15 的魅力豁免。

若豁免失败，则该生物直至其自己下一回合开始前无法执行反应，并骰一次 d8 以判断其本回合的行动。骰值为 1~4 时，该生物不做任何事。骰值为 5 或 6 时，该生物不执行动并且用其全部移动力向一个随机方向直线移动。骰值为 7 或 8 时，该生物随机对一个生物发动一次近战攻击，若没有目标则不做任何事。

除非被突袭，否则生物可以选择避开土巨怪的眼神而不必进行该豁免。此后，直至该生物自己的下一回合开始，它重新选择是否避开土巨怪眼神前，该生物视为无法看见该土巨怪。此期间，该生物一旦看向土巨怪则其必须立即进行该豁免。

***掘道者 Tunneler。***土巨怪能够以其一半的掘穴速度通过坚硬的岩层，并在其身后留下宽 5 尺，高 8 尺的地道。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***土巨怪发动三次攻击：两次爪击和一次颚齿攻击。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+8，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*9（1d8+5）的挥砍伤害。

***颚齿 Mandibles。****近战武器攻击：*命中+8，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*14（2d8+5）的挥砍伤害。

# 独角兽 Unicorn

独角兽居住在环绕魔法的森林中。它长的像马，但却是一种天界生物，他们漫步在森林王国，闪耀星光一样的一片白。

独角兽额头突出一个螺旋状象牙色的独角，独角的魔法接触可以治愈疾病与伤患。它的耳朵可以捕捉到领土内所有生物的说话声，而其本身还能听懂精灵与木族生物多种民族的话语。独角兽们允许善良心灵的生物进入森林狩猎采食，但它们会永远阻止邪恶靠近。污秽心灵的生物很少能活着离开一个独角兽的领地。

***神圣守护者 Divine Guardians。***善良神灵们将独角兽安置在物质位面让其驱赶邪恶和保护圣地。大多数独角兽会保护一定的领域（例如魔法森林）。而诸神有时也会派遣一个独角兽来守卫神圣的文物或保护特定的生物。当黑暗势力攻击众神意欲保护的个体时，诸神便会将该个体送往独角兽的林地内，让这些邪恶生物难以冒进。

独角兽们通常侍奉森林和林地的神祇们，包括善意的妖精诸神。虽然所有的独角兽都有自然治愈能力，一些侍奉诸神的个体则会持有更强大的力量，甚至可以创造出只有高阶祭司们才能生成的神迹。

***森林领主 Forest Lords。***独角兽的森林是一个天界领域，在这片阳光照耀下的树丛中，没有任何东西能逃过它的警觉。独角兽能够听到树顶上精灵们呼唱出的每一个声调，能够感觉到每一只毛虫化茧，每一片叶子和树枝以及其那只明亮的蝴蝶正为它疲惫的翅膀稍作休息。

在独角兽的森林里，一种平静的感觉弥漫四周。从领地中的狼群、狐群跟鸟类、松鼠和小昆虫一样温驯。栖息在领地中的皮克精、小妖精、半羊人、树精和其他通常善变的精类，都会忠诚为独角兽服务。在独角兽的保护下，这些生物们可以免受文明入侵与邪恶蔓延的威胁。

独角兽不断地在其领地中巡逻，小心谨慎的移动以避免打扰其他的居民。有些生物会时而瞥见该独角兽的身姿，转眼却又只剩眼前的荒野丛林。

***神圣独角 Sacred Horns。***麒麟的独角是螺旋象牙形的神圣魔法碎片，也是它力量的焦点。独角兽角的魔杖充盈着强大的魔法，而独角兽角的武器的攻击也充满了神圣之力。法师们可以用独角兽角的粉末制成强力药水和魔法卷轴用的墨水，或将其用作魔能仪式的成分。然而，任何涉及杀害独角兽的生物，无论其干涉其中的角色如何微不足道，都必将遭受神祇的天谴。

***蒙福坐骑 Blessed Mounts。***当黑暗与邪恶威胁到凡人世界时，诸神有时会促成一只独角兽与一名斗士配对。骑着独角兽的圣武士是众神对凡间事务直接干预的标志。这对神圣联盟的组合的存在，便是为着直取恶魔的头颅，或是将魔鬼驱逐回其九层地狱中。

只要困难的黑暗时代还未结束，独角兽就会守在斗士的身旁用它的独角照亮黑夜。只是一旦众神的斗士从其恩典中堕落，或是脱离其正义与善良的事业，那独角兽也会随之与其分道扬镳永断联系。

## 独角兽巢穴 A Unicorn's Lair

独角兽的巢穴可能是一处长满藤蔓的古老废墟，是迷雾笼罩中一处橡树环绕的林间空地，是一个飞满蝴蝶铺满鲜花的山地顶峰，或是其他宁静的林地区域。

### 区域效应 Regional Effects

该领域由于独角兽的天界存在而被改变，独角兽在其内时领域中可能楚翔以下的魔法效应：

- 独角兽的领地里，开放空间的非魔法火焰被熄灭。火炬和营火都无法燃起，但密封的提灯却不受影响。
- 独角兽领地中的原生生物更容易进行躲藏。他们为躲藏而作的敏捷（隐匿）检定具有优势。
- 当一个善良阵营生物对另一个善良阵营生物施展一项法术或使用一个魔法效应使之恢复生命值时，该目标恢复生命值时，可以取该法术或效应所能制造的最大数值效果。
- 对任何善良阵营生物生效的诅咒被压制。

如果独角兽死去，则这些效应也会随之立即终止。



## 独角兽 Unicorn

*大型天界生物，守序善良*

**AC**：12
**HP**：67（9d10+18）
**速度**：50 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 14（+2） | 体质 15（+2） |
| 智力 11（+0） | 感知 17（+3） | 魅力 16（+3） |

**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：魅惑，麻痹，中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13
**语言**：天界语，精灵语，木族语，心灵感应 60 尺
**挑战等级**：5（1800 XP）

***冲锋 Charge***。如果独角兽先向目标直线移动至少 20 尺，然后在同一回合以角击攻击命中该目标。此时该目标将额外受 9（2d8）的穿刺伤害。如果该目标是一个生物，则其必须成功通过一次 DC 15 的力量豁免否则将应击倒地。

***天生施法 Innate Spellcasting***。独角兽天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 14），它天生即可施展以下法术而无需任何相应的法术成分：

随意：*侦测善恶 Detect Evil and Good*，*德鲁伊伎俩 Druidcraft*，*行动无踪 Pass without Trace*
每项 1/日：*安定心神 Calm Emotion*，*反制善恶 Dispel Evil and Good*，*纠缠术 Entangle*

***魔法抗性 Magic Resistance***。独角兽为抵抗法术和其它魔法效应而作的豁免检定具有优势。

***魔法武器 Magic Weapons***。独角兽的武器攻击视为带有魔法。

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。独角兽发动两次攻击：一次踏击和一次角击。

***蹄击 Hooves***。*近战武器攻击*：命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：11（2d6+4）的钝击伤害。

***角击 Horn***。*近战武器攻击*：命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：8（1d8+4）的穿刺伤害。

***治愈之触 Healing Touch（3/日）***。独角兽用其独角触碰目标生物。目标生物被其魔法恢复 11（2d8+2）的生命值，并移除目标身上所有疾病，中和身上所有中毒影响。

***传送 Teleport（1/日）***。独角兽以魔法传送自己和其身边 5 尺内它能看见的至多三个自愿生物，它们的着装和携带的装备也随之一并被传送。目标位置为该独角兽知晓的地点，传送距离至多 1 里远。

### 传奇动作

独角兽拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。独角兽在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**蹄击 Hooves**。独角兽发动一次踏击。
**闪光护盾 Shimmering Shield（消耗 2 动作）**。独角兽创造出一个闪闪发光的魔法力场围绕，使之环绕它自身或一个它身边 60 尺内一个它能看见的生物。目标的 AC 获得+2 加值，其效应持续至该独角兽下一回合结束时终止。
**自愈 Heal Seld（消耗 3 个动作）**。独角兽用魔法恢复 11（2d8+2）的生命值。

# 吸血鬼 Vampires

*“我来自远古，我即是这大地。我的起源早已失落在黑暗的过去。我曾是个武者，是个纯粹的好人。我曾如同神怒一般席卷大地。但战争和杀戮的岁月就像狂风，而我的灵魂也有如那石头被其磨蚀成细沙。”*

*——斯特拉德·冯·扎洛维奇伯爵 Connt Strahd von Zarovich*



从无尽暗夜中觉醒的吸血鬼渴求着自己失去的生命，并以生者的鲜血填补其饥渴。吸血鬼对阳光深恶痛绝，仅接触阳光便足以使其燃烧。吸血鬼们不会留下影子或倒影，因此它们会尽量在生者间保持低调，停留在远离光洁表面的阴暗处。

***黑暗渴求 Dark Desires。***无论吸血鬼是否保留着生前记忆，它们曾经的真情实感也早已因不死而枯萎扭曲。爱情转为渴欲，友情化作妒恨。吸血鬼们在曾经的情感所在处追寻着自己渴求的物质象征，因而渴望爱情的吸血鬼或许会将目光投射在年轻美貌的少女身上。孩童或许也会因其引人注目的青春活力与潜能而成为吸血鬼的目标。其它可能吸引吸血鬼的事物包括艺术、书籍或一些邪恶的不义之物，比如吸血鬼从受害者手中掳掠的战利品等。

***生于死亡 Born from Death。***大多数吸血鬼攻击的受害者会成为吸血鬼衍体——一种充斥着吸血鬼的鲜血渴求的贪婪造物，同时又被其吸血鬼创造者所控制。如果吸血鬼允许其衍体啜饮自己的血液，则衍体也将成为真正的吸血鬼，不再受创造者掌控，当然只有极少数吸血鬼会这样做。通常只有创造者死亡时，吸血衍体才能重获自由。

***困于坟墓 Chained to the Grave。***每个吸血鬼都被它的棺材、地穴或墓地所约束，必须在白日休眠于其中。假如吸血鬼生前并未通过葬礼进行正规埋葬，则它必须躺在转换自己的地点土地下一尺内。吸血鬼可以通过移动棺材或大量墓土来更换自己的驻留地。一些吸血鬼还通过这种方式设立了多个休眠地。

***不死本质 Undead Nature。***吸血鬼与吸血鬼衍体都不需要呼吸空气。

### 斯特拉德·冯·扎洛维奇 Strahd von Zarovich

作为睿智的思想家与杰出的勇士，斯特拉德·冯·泽尔维奇在生前曾为他的人民赢得无数的战争。当战争与杀戮使他不复昔日的青春力量后，他转而定居于巴洛维亚 Barovia 的偏远山谷，并于此建造了一座尖顶高耸的城堡，让自己可以在此俯瞰自己的领地。他的兄弟谢尔盖 Sergei 前来与他同住于鸦阁堡 Castle Ravenloft，成为了他的顾问与忠实伙伴。

斯特拉德透过他的兄弟看到了自己曾经拥有却已然失去的一切。谢尔盖年轻而英俊，但斯特拉德却衰老而满是伤痕。不满使两兄弟间的关系逐渐变质，并最终转为憎恨。斯特拉德的挚爱——塔缇亚娜 Tatyana 拒绝了他的追求，而是投向了自己的婚约者谢尔盖。

在无法赢得塔吉亚娜真心的绝望中，斯特拉德与黑暗力量定下契约以求不朽。在谢尔盖与塔吉亚娜的婚礼上，斯特拉德与他的兄弟对峙并将其杀害。塔吉亚娜逃离现场，并直接从鸦阁堡的城墙跃下。这时，斯特拉德的卫兵把主人视为怪物，于是用箭将其射杀。然而斯特拉德并没有死——在许多传说中，他由此成为了第一个吸血鬼。

在他化为吸血鬼的数世纪间，斯特拉德对生命与青春的贪欲愈发高涨。他幽居于自己的黑暗城堡中，诅咒着生者窃取了他所失去的一切，却从不承认是自己亲手铸成了悲剧。

## 吸血鬼的巢穴 A Vampire’s Lair

吸血鬼会选择宽广而坚实的地点作为巢穴，例如城堡，加筑过防御工事的庄园，以及围墙耸立的修道院等。它的棺材隐藏于墓穴或地下室中，被吸血鬼衍体或其它忠实的夜行生物守卫着。

### 区域效应 Regional Effects

吸血鬼巢穴的周边区域被其不自然的存在所扭曲，产生了以下效应：

- 区域内蝙蝠、老鼠与狼的数量明显增多。
- 巢穴周边 500 尺内的植物尽皆枯萎，其枝干扭曲且长满棘刺。
- 巢穴周边 500 尺范围内，事物的投影显得异常而憔悴，有时会如同被活化一般蠢动。
- 巢穴周边 500 尺范围内的地面上匍匐着浓雾。雾气偶尔也会呈现出令人毛骨悚然的形态，如在空中屈伸抓握的指爪或盘蜷扭动的蛇。

如果吸血鬼被摧毁，则这些效应将在 2d6 日后终止。

# 吸血鬼 Vampire

*中型不死生物（变形生物），守序邪恶*

**AC**：16（天生护甲）
**HP**：144（14d8+68）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
| --- | --- | --- |
| 18（+4） | 18（+4） | 18（+4） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
| --- | --- | --- |
| 17（+3） | 15（+2） | 18（+4） |

**豁免**：敏捷+9，感知+7，魅力+9
**技能**：察觉+7，隐匿+9
**伤害抗性**：黯蚀，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**感官**：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 17
**语言**：生前所掌握的语言
**挑战等级**：13（10000 XP）

***变形生物 Shapechanger***。假如吸血鬼没有暴露在日光下或身处流水中，它就可以用自己的动作变形为微型的蝙蝠 bat 或中型的迷雾 cloud of mist，或以同样的动作变回其真实形态。

在蝙蝠型态下，吸血鬼不能说话，且其移动速度为 5 尺，飞行速度 30 尺。除速度和体型外，吸血鬼的其它资料不变。其着装的东西会随之变化，但其携带物品则不然。一旦它死亡，便会恢复其真实形态。

在迷雾形态下，吸血鬼无法执行任何动作，包括说话或影响其他物件。迷雾没有重量，且拥有 20 尺的飞行速度，它可以原地徘徊，也可以进入敌对生物所在的空间停留。只要是空气可以进入的空间，迷雾也可以如常通过而不需要挤入，只是不能穿过水源。它进行力量、敏捷与体质豁免时具有优势，同时免疫一切非魔法伤害，但仍会被日光所伤。

***传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）***。吸血鬼豁免失败时，它可以将其替换为成功。

***雾化逃逸 Misty Escape***。吸血鬼在休眠地之外，生命值被降至 0 时会转化为迷雾形态（如变形生物特质所述），而不是陷入昏迷，前提是其必须未处于日光中或流水里。如果其不能变形，则被摧毁。

于 0 生命值维持迷雾形态的吸血鬼无法变回吸血鬼形态，并且必须在 2 小时内回到其休眠地，否则将被摧毁。到达休眠地后，它便可以恢复其吸血鬼形态，并在生命值回复至少 1 点前始终处于麻痹状态。吸血鬼维持 0 生命值在休眠地停留 1 小时后将回复为 1 点生命值。

***再生 Regeneration***。吸血鬼在其自己的回合开始时恢复 20 点生命值，前提是它至少有 1 点生命值且并未处于日光中或流水里。如果其受到光耀伤害或受圣水的伤害，则该吸血鬼的该特质在其下一回合开始时无法生效。

***蛛行 Spider Climb***。吸血鬼无需进行属性检定就能攀爬于困难表面，包括倒挂在天花板上。

***吸血鬼弱点 Vampire Weakness***。吸血鬼拥有以下弱点：

*禁入 Forbiddance*。吸血鬼得不到一位居住者的邀请时无法进入相应的民宅。

*流水之伤 Harmed by Running Water*。吸血鬼在自己的回合结束时，如果身处流水中则将受 20 点强酸伤害。

*木桩穿心 Stake to the Heart*。吸血鬼在其休眠地处于失能状态时，如果以木质穿刺伤害武器刺穿其心脏，则该吸血鬼将陷入麻痹，效应直至穿刺物被移除为止。

*日照过敏 Sunlight Hyersensitivity*。吸血鬼在其自己的回合开始时若处于阳光直射下，则受 20 点光耀伤害。此外，他的攻击检定与属性检定也具有劣势。

## 动作

***多重攻击 Multiattack（仅限吸血鬼形态）***。吸血鬼发动两次攻击，其中只能有一次啃咬攻击。

***徒手打击 Unarmed Strike（仅限吸血鬼形态）***。*近战武器攻击：*命中+9，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*8（1d8+4）的钝击伤害。或者选择不造成伤害，而让吸血鬼以此擒抱目标（挣脱 DC 18）。

***啃咬 Bite（蝙蝠或吸血鬼形态）***。*近战武器攻击：*命中+9，触及 5 尺。单一自愿生物，或单一被吸血鬼擒抱生物，以及失能生物、被束缚生物。*伤害：*7（1d6+4）的穿刺伤害，外加 10（3d6）的黯蚀伤害。目标的生命值上限承受等同该黯蚀伤害数值的减损，吸血鬼则回复等量的生命值。减损效应持续至目标完成一次长休。如果该攻击将目标的生命值上限降至 0，则目标死亡。以该方式死亡并被葬入土中的类人生物，将在随后的夜晚复活为受控于该吸血鬼的吸血鬼衍体。

***魅惑 Charm***。吸血鬼指定其周边 30 尺一个它能看见的类人生物。如果目标也能看见该吸血鬼，则其必须成功通过一次 DC 17 的感知豁免以抵抗该魔法，否则将被吸血鬼魅惑。受魅惑的目标会把吸血鬼视作需要重视与保护的挚友。尽管目标并未在吸血鬼控制之下，但仍会听从吸血鬼的请求，或以对吸血鬼最有利的方式行动，也会自愿作为吸血鬼啃咬的攻击对象。

每当吸血鬼或吸血鬼的同伴对目标实施伤害举动时，该目标都可以再次进行该豁免，豁免成功则终止该魅惑效应。否则，该效应将持续 24 小时，或持续至吸血鬼被摧毁，吸血鬼与目标处于不同存在位面。吸血鬼本人也可以用一个附赠动作主动解除该效应。

***夜之子 Children of the Night（1/日）***。只要太阳还没升起，吸血鬼便可以用魔法召集 2d4 的蝙蝠群或鼠群 swarms of bats or rats。在户外时，吸血鬼也可以选择召集 3d6 只狼 wolves。召唤生物将在 1d4 轮后到达，并作为吸血鬼的盟友听从其指挥。这些动物将停留 1 小时，或直到该吸血鬼死亡。该吸血鬼也可以用一个附赠动作将其遣散。

## 传奇动作

吸血鬼拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。吸血鬼在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

**移动 Move**。吸血鬼移动至多等于其自身速度的距离，且不会因此引发借机攻击。
**徒手打击 Unarmed Strike**。吸血鬼发动一次徒手打击。
**啃咬 Bite（消耗 2 动作）**。吸血鬼发动一次啃咬攻击。



### 玩家角色成为吸血鬼 Player Characters as Vampires

玩家角色转化为吸血鬼衍体或再进一步转变为吸血鬼时，其力量、敏捷和体质值变为 18（如果其原属性更高），其他游戏资料不变。此外，角色将获得吸血鬼的伤害抗性，黑暗视觉，以及相关的特质和动作。吸血鬼攻击时其攻击检定和伤害掷骰基于力量。其魅力豁免为 8 + 吸血鬼的熟练加值 + 吸血鬼的魅力调整值。角色的阵营将变为守序邪恶，而 DM 可能会从此接管该角色直至其吸血鬼化被法术*祈愿术 wish* 修正，或该角色被杀死后重新复活。

### 变体：吸血鬼武者和施法者 Vampire Warrior and Spellcasters

一些吸血鬼曾接受武术训练并拥有战地经验。一名着装板甲（AC 18）持用巨剑的**吸血鬼武者 warrior vampire**，其挑战等级提升至 15（13000 XP），并附加以下动作项：

***多重攻击 Multiattack。*** 吸血鬼发动两次巨剑攻击。

***巨剑 Greatsword。*** *近战武器攻击：* 命中+9，触及 5 尺，单一生物。*伤害：* 11（2d6+4）的挥砍伤害。

另一些吸血鬼曾是奥术秘技的追随者。**吸血鬼施法者 spellcaster vampire** 的挑战等级提升至 15（13,000 XP），并附加以下特质：

***施法 Spellcasting。*** 吸血鬼作为一名 9 级施法者，其关键属性为智力（法术豁免 DC16，法术攻击命中+8）。吸血鬼准备了以下法师法术：

戏法（随意）：*法师之手 mage hand*，*魔法伎俩 prestidigitation*，*冰冻射线 ray of frost*
1 环（4 法术位）：*通晓语言 comprehend languages*，*云雾术 fog cloud*，*睡眠术 sleep*
2 环（3 法术位）：*侦测思想 detect thoughts*，*造风术 gust of wind*，*镜影术 mirror image*
3 环（3 法术位）：*操纵死尸 animate dead*，*降咒 bestow curse*，*回避侦测 nondetection*
4 环（3 法术位）：*枯萎术 blight*，*高等隐形术 greater invisibility*
5 环（3 法术位）：*支配人类 dominate person*

## 吸血鬼衍体 Vampire Spawn

*中型不死生物，中立邪恶*

---

**AC**：15（天生护甲）
**HP**：82（11d8+33）
**速度**：30 尺

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 16（+3） | 16（+3） | 16（+3） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|
| 11（+0） | 10（+0） | 12（+1） |

---

**豁免**：敏捷+6，感知+3
**技能**：察觉+3，隐匿+6
**伤害抗性**：黯蚀，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13
**语言**：生前所掌握的语言
**挑战等级**：5（1800 XP）

---

***再生 Regeneration。*** 吸血鬼在其自己的回合开始时恢复 10 点生命值，前提是它至少有 1 点生命值且并未处于日光中或流水里。如果其受到光耀伤害或受圣水的伤害，则该吸血鬼的该特质在其下一回合开始时无法生效。

***蛛行 Spider Climb。*** 吸血鬼无需进行属性检定就能攀爬于困难表面，包括倒挂在天花板上。

***吸血鬼弱点 Vampire Weakness。*** 吸血鬼拥有以下弱点：

*禁入 Forbiddance。*吸血鬼得不到一位居住者的邀请时无法进入相应的民宅。

*流水之伤 Harmed by Running Water。*吸血鬼在自己的回合结束时，如果身处流水中则将受 20 点强酸伤害。

*木桩穿心 Stake to the Heart。*吸血鬼在其休眠地处于失能状态时，如果以木质穿刺伤害武器刺穿其心脏，则该吸血鬼将陷入麻痹，效应直至穿刺物被移除为止。

*日照过敏 Sunlight Hyersensitivity。*吸血鬼在其自己的回合开始时若处于阳光直射下，则受 20 点光耀伤害。此外，他的攻击检定与属性检定也具有劣势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 吸血鬼发动两次攻击，其中只能有一次啃咬攻击。

***爪击 Claws。*** *近战武器攻击：* 命中+6，触及 5 尺，单一生物。*伤害：* 8（2d4+3）的挥砍伤害。或者选择不造成伤害，而让吸血鬼以此擒抱目标（挣脱 DC 13）。

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+6，触及 5 尺。单一自愿生物，或单一被吸血鬼擒抱生物，以及失能生物、被束缚生物。*伤害：* 6（1d6+3）的穿刺伤害，外加 7（2d6）的黯蚀伤害。目标的生命值上限承受等同该黯蚀伤害数值的减损，吸血鬼则回复等量的生命值。减损效应持续至目标完成一次长休。如果该攻击将目标的生命值上限降至 0，则目标死亡。

*“在泉眼或池边喝水前先扔一枚铜币进去。算是用点小钱保你小命。”*

*——X 地下城求生奥妙第 2 条*



# 水诡 Water Weird

水诡是被约束在一个充满水的湖泊或者泉眼中的元素生物守护者。在水中的水诡处于隐形状态。只有在它准备用绞缠攻击目标的时候才会表现出明显的外观。水诡会攻击除其召唤者及召唤者限定的非目标对象外其他所有生物。如果被杀死，水诡会变成毫无生气的一滩水。

***善与恶 Good and Evil Weirds。***和大多数元素生物一样，水诡对于善恶毫无概念。但被束缚在圣洁水体或污秽水体中的水诡也会逐渐被其环境影响，变成中立善良或者中立邪恶。

中立善良的水诡会尝试驱逐敌人而不是将他们杀死。而中立邪恶的水诡则会选择杀死敌人，甚至会攻击其召唤者。如果一个邪恶水诡的水被法术*净化食粮 purify food and drink spell* 净化，则它也将随之失去邪恶倾向。

***元素本质 Elemental Nature。***水诡不需要进行呼吸，饮食和睡眠。

## 水诡 Water Weird

*大型元素生物，绝对中立*

**AC**：13
**HP**：58（9d10+9）
**速度**：0 尺，游泳 60 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 17（+3） | 16（+3） | 13（+1） | 11（+0） | 10（+0） | 10（+0） |

**伤害抗性**：火焰，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：力竭，擒抱，麻痹，中毒，倒地，束缚，昏迷
**感官**：盲视 60 尺，被动感知 10
**语言**：理解水族语但不会说
**挑战等级**：3（700 XP）

***水中隐形 Invisible in Water。***水诡完全浸入水中时进入处于隐形状态。

***水体连接 Water Bound。***水诡离开所绑定的水体或该水体干涸时死亡。

### 动作

***绞缠 Constrict。****近战武器攻击：*命中+5，触及 10 尺，单一生物。*伤害：*13（3d6+3）的钝击伤害。如果目标体型为中型或更小体型，则目标被擒抱（挣脱 DC 13）并向水诡所在方向拉近 5 尺。直至擒抱终止前，目标被束缚，同时水诡尝试淹没目标，而水诡也不能同时绞缠其他目标。



# 尸妖 Wight

“尸妖 wight”一词曾经指代“人 person”，然而现在这个名字指的是由黑暗欲望和巨大虚荣驱使的凡人所化的邪恶亡灵。当死亡使人的心脏寂静，扑灭其生命气息时，他的精魂可以祈求恶魔领主奥喀斯 Orcus，或向其他一些阴间邪神哀求缓刑，然后以不死的形式回归，向生者报以永恒的战争。如果一股黑暗力量回应了呼唤，该精魂将获得以不死，并以此实行其自己的恶毒计划。

尸妖拥有记忆，并受它们生前的自我意识驱使。它们会听从任何把它们转化为不死生物的黑暗存在之命令，在保留其自主性的同时发誓侍奉它们的新主人。永不疲倦的尸妖将无情地追寻自己的目标，且绝不分心。

***生命吞噬者 Life Eaters。***非生非死的尸妖存在于生死两界的过渡状态。生命所拥有的明亮火花已经消散，而在它在空虚中渴求的是将所有活物的火花吞噬殆尽。尸妖攻击时，这股生命精髓就像余烬一般在它的黑暗眼睛中闪烁，沿着尸妖的寒冷之触穿偷肉体、衣物与护甲将这些火花吸收殆尽。

***墓穴阴影 Shadow of the Grave。***尸妖会在白天逃离其痛恨的世界与阳光。它们退会古坟堆、地窖和自己居住的陵墓里。它们的老巢是死寂的荒凉之所，环绕着枯死的植物，显现出阴沉灰暗，乃至鸟兽绝迹。

尸妖杀死的类人生物会受其控制复生为僵尸。其自身对生者灵魂的饥渴，或是被那些将其唤起为死灵的力量以同样的需求敦促下，尸妖会充当一些邪恶领导者（比如缚灵 wraiths）的突击部队。作为士兵，它们可以制定计划但是却很少如此，更多是依靠自己对毁灭的渴求来击垮所有眼前的生物。

***不死本质 Undead Nature。***尸妖不需要空气，饮食和睡眠。

## 尸妖 Wight

*中型不死生物，中立邪恶*

**AC**：14（镶钉皮甲）
**HP**：45（6d8+18）
**速度**：30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 15（+2） | 敏捷 14（+2） | 体质 16（+3） |
| 智力 10（+0） | 感知 13（+1） | 魅力 15（+2） |

**技能**：察觉+3，隐匿+4
**伤害抗性**：黯蚀，非魔法攻击、非银质武器的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：力竭，中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13
**语言**：生前掌握的语言
**挑战等级**：3（700 XP）

***日照敏感 Sunlight Sensitivity。***处于阳光下时，尸妖进行攻击检定，以及进行依赖视觉的感知（察觉）检定时具有劣势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***尸妖发动两次长剑攻击，或发动两次长弓攻击。它可以用其吸取生命代替其中一次长剑攻击。

***吸取生命 Life Drain。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*5（1d6+2）的黯蚀伤害。目标必须成功通过一次 DC 13 的体质豁免检定，否则其生命值上限将承受等于该伤害数值的减损。减损效应持续至该目标完成一次长休。如果该效应将目标的生命值上限降至 0，则目标死亡。

被该攻击杀死的类人生物将在 24 小时后变为由该尸妖控制的僵尸 zombie，除非该类人生物被复活或其身体被摧毁。尸妖不能同时控制超过十二只僵尸。

***长剑 Longsword。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d8+2）的挥砍伤害，或用双手时 7（1d10+2）的挥砍伤害。

***长弓 Longbow。****远程武器攻击：*命中+4，射程 150/600 尺，单一目标。*伤害：*6（1d8+2）的穿刺伤害。



## 鬼火 Will-o'-Wisp

*微型不死生物，混乱邪恶*

**AC：19**
**HP：22（9d4）**
**速度：0 尺，飞行 50 尺（悬浮）**

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1（-5） | 28（+4） | 10（+0） | 13（+1） | 14（+2） | 11（+0） |

**伤害免疫：闪电、毒素**
**伤害抗性：强酸、冷冻、火焰、黯蚀、雷鸣，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍**
**状态免疫：力竭，擒抱，麻痹，中毒，倒地，束缚，昏迷**
**感官：黑暗视觉 150 尺，被动察觉 12**
**语言：生前掌握的语言**
**挑战等级：2（450 XP）**

***摄食生命 Consume Life。***作为一个额外动作项，鬼火可以指定其身边 5 尺范围内一个它能看见，且生命值为 0 的活体生物。目标必须成功通过一次 DC 10 的体质豁免否则死亡。如果目标生物死亡，则鬼火获得 10（3d6）的生命值。

***转瞬即逝 Ephemeral。***鬼火无法着装或携带任何东西。

***虚体移动 Incorporeal Movement。***鬼火可以如同穿过困难地形一样穿过其他生物和物件。如果它在自己的回合结束时仍处在物件内部则受到 5（1d10）的力场伤害。

***多变照明 Variable Illumination。***鬼火可以散发出半径 5 尺到 20 尺范围的明亮光照，以及其外同等尺数的微光光照。鬼火可以用一个附赠动作来改变其照明范围。

### 动作

***冲击 Shock。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*9（2d8）的闪电伤害。

***隐形 Invisibility。***鬼火与其发出的光芒以魔法变为隐形，直至其发动攻击或使用其“摄食生命 Consume Life”，亦或者直至它专注结束（如同专注于法术）。

# 鬼火 Will-o'-Wisp

鬼火是一种带恶意的脆弱光球，时常出没于战场和荒凉之地。它们被黑暗的命运或者黑魔法所禁锢，靠摄取恐惧和绝望维生。

***希望与厄运 Hope and Doom。***鬼火从远处看就像是晃动的灯笼，只是它们可以随意改变颜色或自行熄灭。它们亮起来时，鬼火给其他生物带来希望，暗示对方跟它前往安全的地方。

鬼火引诱粗心的生物前往流沙坑、怪物巢穴，或者其他危险之地，而它们则得以嗜食这些生物受折磨时的痛苦，甚至着迷于其死亡时的尖叫。成为鬼火牺牲品的邪恶生物，还可能会成为新的鬼火，他们不幸的精魂也将在自己毫无生机的尸体旁凝聚成闪烁的火光。

***绝望吞噬 Consumed by Despair。***鬼火是那些在弥漫强大魔法的遗弃大地中游荡，然后死于极度痛苦与悲惨的邪恶灵魂。它们茁壮成长之地在松软的沼泽和撒满遗骨的战场上，特别是那些悲恸比空中低垂着的迷雾更沉重的地点更加适合。被困在这些地方的鬼火已经失去其所有的记忆和希望，只能引诱其他的生物走向凄惨的命运，再靠着他人的痛苦维生。

***邪恶代理人 Agents of Evil。***鬼火很少说话，但它们说话时的声音就像虚弱或遥远的低语。鬼火有时会在自己栖息的地方与它的邪恶邻居们结成共生关系。鬼婆、恶鬼、黑龙和邪教徒会伙同鬼火一起把其他生物引入埋伏。当它们的邪恶盟友们包围并杀死那些生物时，鬼火灰盘旋在他们上方，夺取他们最后一次挣扎时的呼吸，尽情享受生命最后一丝光芒从生物眼中消逝时的感受。

***不死本质 Undead Nature。***鬼火不需要空气，饮水和睡眠。



# 缚灵 Wraith

想要扑灭所有生命的缚灵，是恶意凝聚具现而成的一种虚体形态。这种生物充满负能量，而它仅仅在世上经过就可以令附近的植物变黑枯萎。动物也因其存在而逃离。就连不够旺盛的火苗也会被缚灵可怕的无意识吸能所吞噬。

***无知邪秽 Vile Oblivion*。**当凡间的类人生物过着堕落的生活，或加入邪魔的契约时，它的灵魂也将因此永远的遭天谴而落入下层位面中。然而，有时这个灵魂会因充盈了负能量而自我崩塌，以至于在继续其可怕往生前便失去其存在。当这种情况发生时，其精魂便会变为一只没有灵魂的缚灵——即是一个被困于其死亡时所在位面的恶意空洞。缚灵生前的一切几乎都不复存在，在这种新形式下，它的存在只是为了消灭其他的生命。

***失去的身体 Bereft of Body*。**缚灵可以穿过实体的生物和物件，彷如凡间生物穿过迷雾一般。

缚灵可能以暗影回响的形式保留一些曾经的凡人生活记忆。然而，即使最强烈的事件和情感，也只是如同朦胧梦境般转瞬即逝的微弱印象。缚灵可能会停下来盯着那些生前曾让自己着迷的东西，或是在意识到过去友谊时抑制住自己的愤怒。这样的时刻鲜少出现，而大多数缚灵正是因为鄙视自己曾经的存在，而时刻提醒着自己当今的状态。

***不死指挥官 Undead Commanders*。**缚灵可以用一个近期因暴力而死亡的人形生物其精魂创造一名不死生物仆从。这些痛苦的碎片会转化为一个对所有的生命都怀有恶意的幽灵 specter。

缚灵有时会统领死者的军团，以此为活体生物们带来末日。这些死者从坟墓中爬起作战时，其生命与希望也早已枯萎。缚灵的军队即是被逼退，其占领的土地也会遭受扰乱和衰退，而居住其间的人通常也因此受饿或死去。

***不死本质 Undead Nature*。**缚灵不需要空气、饮食和睡眠。

## 缚灵 Wraith

*中型不死生物，中立邪恶*

**AC**：13
**HP**：67（9d8+27）
**速度**：0 尺，飞行 60 尺（悬浮）

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 6（-2） | 16（+3） | 16（+3） | 12（+1） | 14（+2） | 15（+2） |

**伤害抗性**：强酸，冷冻，火焰，闪电，雷鸣，非魔法攻击、非银质武器的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：黯蚀，毒素
**状态免疫**：魅惑，力竭，擒抱，麻痹，石化，中毒，倒地，束缚
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12
**语言**：生前掌握的语言
**挑战等级**：5（1800 XP）

***虚体移动 Incorporeal Movement*。**缚灵可以如同穿过困难地形一样穿过其他生物和物件。如果它在自己的回合结束时仍处在物件内部则受到 5（1d10）的力场伤害。

***日照敏感 Sunlight Sensitivity*。**处于阳光下时，缚灵进行攻击检定，以及进行依赖视觉的感知（察觉）检定时具有劣势。

### 动作

***吸取生命 Life Drain*。***近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*21（4d8+3）的黯蚀伤害。目标必须成功通过一次 DC 14 的体质豁免检定，否则其生命值上限将承受等于该伤害数值的减损。该减损效应持续至该目标完成一次长休。如果该效应将目标的生命值上限降至 0，则目标死亡。

***创造幽灵 Create Specter*。**缚灵指定其周边 10 尺范围内一个因暴力而死且死亡时间不超过 1 分钟的类人生物。该目标的精魂将被唤起为一只幽灵 specter，并出现在其尸体所在的空间位置，或者邻近一处未被占据的空间位置。该幽灵受该缚灵控制。缚灵不能同时控制超过七只幽灵。



# 飞龙 Wyvern

有时候，在荒野中的旅者抬头便能看到飞龙抓着猎物在空中的黑色双翼。这些巨龙的近亲同样在纷杂的森林和洞穴中狩猎。它们的出现时常使文明的边疆引发恐慌的波动。

飞龙长着两条覆鳞的腿和一对坚韧的翅膀，其尾巴强壮有力末端还带着它最有力的武器：一根剧毒尾刺。飞龙尾刺里的毒素能在数秒内杀死一个生物。毒性强烈的飞龙毒素可以通过回流的血液烧灼被害者的心脏与动静脉。飞龙的致命性，使猎人和冒险者们经常觊觎其毒液，并将之用于炼金调和与武器涂毒。

***空中猎手 Aerial Hunters。***飞龙不会在地上战斗，除非它无法以任何其他方式抓住猎物，或是被诱骗到某个对空战不利的地点。被迫在地面战斗时，飞龙会伏低身体，在发出嘶鸣和咆哮的同时将它的尾刺保持悬于头顶。

***好斗与鲁莽 Aggressive and Reckless。***飞龙绝不会轻易放弃自己的猎物，除非自己负伤，或是猎物已经走远而附近还有其他更轻松狩猎的对象。如果它逼得一只逃跑的猎物钻入一处过小的角落，飞龙就会警觉地守着猎物的藏身处，抓紧机会以用尾刺猛击。

虽然比普通的动物更狡猾，但飞龙与其巨龙近亲相比还是缺乏智力。正因如此，被飞龙从空中降下狩猎时，只要保持冷静往往都可以逃开或以其他手段骗过它。飞龙会依循直线追击猎物，且从不考虑是否会被伏击。

***驯服飞龙 Tamed Wyverns。***飞龙可以驯服为坐骑，只是这回是一项困难而致命的挑战。从幼兽开始培育可以优化这个过程。只是飞龙那暴烈性情造已让许多企图成为其主人的家伙付出了生命的代价。

## 飞龙 Wyvern

*大型龙类，无阵营*

**AC**：13（天生护甲）
**HP**：110（13d10+39）
**速度**：20 尺，飞行 80 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 19（+4） | 敏捷 10（+0） | 体质 16（+3） |
| 智力 5（-3） | 感知 12（+1） | 魅力 6（-2） |

**技能**：察觉+4
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14
**语言**：—
**挑战等级**：6（2300 XP）

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***飞龙发动两次攻击：一次啃咬和一次钉刺。在飞行时，它可以用其爪击代替其中一次攻击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+7，触及 10 尺，单一生物。*伤害：*11（2d6+4）的穿刺伤害。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*13（2d8+4）的挥砍伤害。

***钉刺 Stinger。****近战武器攻击：*命中+7，触及 10 尺，单一生物。*伤害：*11（2d6+4）的穿刺伤害。目标必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则受 24（7d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。



# 索尔石怪 Xorn

*“口袋里有宝石时，饥饿的索尔石怪就是有用的索尔石怪。”*

*——X 地牢求生奥妙第 6 条*

奇异的索尔石怪是土元素位面的原生生物，他们从土层和岩层中嗅探出宝石和贵金属，并掘道穿越前去索取这些宝藏作自己的食粮。只是在主物质位面时，由于这些稀缺材料极其匮乏，索尔石怪必须穿越幽暗地域更深更远处觅食，并时常因此与矿工和寻宝者发生冲突。

索尔石怪非自然的血统起源从外表就能一眼认出。它的身躯沉重无比，头顶长一张强劲的大嘴。它有三条长着锋利爪子的长臂，以及可以同时看向各个方位的三颗石睑大眼睛。

***元素旅者 Elemental Travelers。***拥有土元素之力的索尔石怪，可以像水中的鱼一样遨游在土石之间。它穿越土层和岩层时，岩土会从它身边流过再重新合并，因而并不会在它通过处留下任何坑道洞穴或任何可见的踪迹。

索尔石怪更愿意待在自己的原生位面，那里可以随意就找到宝石和贵金属果腹。然而索尔石怪还是会因好奇或意外落入物质位面，并从此一边不停觅食一边寻路回家。

***乞丐与窃贼 Beggars and Thieves。***索尔石怪穿越地下寻找稀有金属和石头时，对其他无法吸收的“有机”生物毫无兴趣。然而，索尔石怪嗅探金属和石头的能力往往会使它们注意到冒险者们携带的金币和宝石。索尔石怪并不邪恶，因此它们一般情况下会试图恳求或说服对方，用自己提供的情报换取对方的财宝。如果索尔石怪的要求被无视，恼羞成怒的它会试图威胁或恐吓。而当它饥饿或愤怒时，甚至会诉诸武力。

## 索尔石怪 Xorn

*中型元素生物，绝对中立*

**AC**：19（天生护甲）
**HP**：73（7d8+42）
**速度**：20 尺，掘穴 20 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 17（+3） | 敏捷 10（+0） | 体质 22（+6） |
| 智力 11（+0） | 感知 10（+0） | 魅力 11（+0） |

**技能**：察觉+6，隐匿+3
**伤害抗性**：非魔法攻击、非精金武器的穿刺、挥砍
**感官**：黑暗视觉 60 尺，颤动感知 60 尺，被动察觉 16
**语言**：土族语
**挑战等级**：5（1800 XP）

***遁地 Earth Glide。***索尔石怪可以潜入非魔法且未经加工的土层及岩层中移动。索尔石怪遁地时，并不会打断地质的连续性。

***岩地伪装 Stone Camouflage。***索尔石怪在岩地地形中为进行躲藏而作的敏捷（隐匿）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***索尔石怪发动三次爪击和一次啃咬。

***爪击 Claw。****近战武器攻击*：命中+6，触及 5 尺，单一目标，*伤害*：6（1d6+3）的挥砍伤害。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击*：命中+6，触及 5 尺，单一目标，*伤害*：13（3d6+3）的穿刺伤害。



## 雪人 Yeti

*大型怪兽，混乱邪恶*

**AC**：12（天生护甲）
**HP**：51（6d10+18）
**速度**：40 尺，攀爬 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 13（+1） | 体质 16（+3） |
| 智力 8（-1） | 感知 12（+1） | 魅力 7（-2） |

**技能**：察觉+3，隐匿+3
**伤害免疫**：冷冻
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13
**语言**：雪人语
**挑战等级** 3（700 XP）

***畏火 Fear of Fire。*** 雪人受到火焰伤害时，其攻击检定和属性检定具有劣势并持续到其下一回合结束时。

***敏锐嗅觉 Keen Smell。*** 雪人依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

***雪地伪装 Snow Camouflage。*** 雪人在雪地地形中进行躲藏时所作的敏捷（隐匿）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 雪人可以先使用它的寒颤凝视，再发动两次爪击。

***爪击 Claw。*** *近战武器攻击*：命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：7（1d6+4）的挥砍伤害，外加 3（1d6）的冷冻伤害。

***寒颤凝视 Chilling Gaze。*** 雪人指定 30 尺内它能看到一个生物。若目标也可以看到该雪人，则目标必须成功通过一次 DC 13 的体质豁免以抵抗该魔法，否则目标受 10（3d6）的冷冻伤害，并麻痹 1 分钟（除非目标对冷冻伤害免疫）。目标生物可以在每个其自己回合结束时再次进行该豁免，成功则终止自己身上的相关效应。目标豁免成功或效应自然终止时，该目标随后 1 小时内免疫所有雪人（不包括巨恶雪人）的寒颤凝视。

# 雪人 Yeti

*“保持警戒！这并不是风啸声！”*

*——翠绿闲庭 Emerald Enclaye 的克莱斯塔·霍克 Kelesta Hawke*

雪人的嚎叫随风声穿越偏远的山峦，将极度的恐惧渗入散居的矿工和牧民心底。这种魁梧的生物在高山顶峰中昂首阔步，并在其中不停捕猎觅食。它们雪白的毛皮使其在极地环境中宛如鬼魅般行动。雪人的一双猿类的冰冻之眼，能当场冻住它的猎物。

***敏锐猎手 Keen Hunters。***雪人能在几里之外嗅到鲜活血肉的气味，因而山地的居民们通常都结伴而行并全副武装。锁定猎物后，雪人发出狩猎的兴奋嚎叫，迅速在冰雪中穿梭前去追赶其肉食。即使在暴风雪天气下，雪人也会随猎物气味的诱惑而穿越严寒和风雪。

雪人单独或以小家庭的规模进行狩猎。生物从雪人的捕猎中逃脱或与其爆发战斗时，其他的雪人也会察觉到血肉的气味后向目标靠近。雪人具有领地意识，它们之间会为战场上的赃物而争斗，死于内斗的雪人也会在对方喜悦的嚎叫声中成为食物。

***恐怖嚎叫者 Terrifying Howlers。***雪崩、暴风雪或致命严寒来临之际，雪人的嚎叫会随着寒风扫荡整个山坡。一些居住在高岭地区的人们认为这是雪人为哀悼死于雪崩或暴风雪的爱侣而发出的悲鸣，是不祥的哀泣警告。更务实的人们则表示雪人的嚎叫是一种警示，告诫人们即使自己拥有无比辉煌的文明成就，自己依旧是自然界野蛮领域的猎物。

***残忍暴徒 Brutal Rampagers。***雪人在山区有充分食物来源时会主动远离类人生物领地。然而在饥饿的驱使下，雪人会像浪潮般进攻类人生物聚居地，并攻破那些也许一度使之畏惧的大门和栅栏，吞噬里面的生物。

狡猾的山民有时会让雪人在不经意间成为被其利用的武器。军阀在大战来临之前，可能会利用屠宰好的绵羊或山羊将雪人引至敌军的营地，以制造混乱和削减敌人兵员。山地氏族的酋长想要扩张领地时，会通过在当地过度捕猎的手段来断绝雪人的食物来源，以此刺激雪人进攻类人生物聚居地，再待事后火速接收吞并该地区。

***巨恶雪人 Abominable Yetis。***巨恶雪人比普通的雪人更加巨大，直立身高可达到人类身高三倍。它通常独居且单独进行狩猎，有时一对巨恶雪人也会一起生活很长时间来抚养幼崽。这些拥有高塔般身躯的雪人极具领地意识又非常野蛮，会攻击并吞食它们遇到的任何温血生物，然后将骨骸散落在冰雪之中。

## 巨恶雪人 Abominable Yeti

*巨型怪兽，混乱邪恶*

**AC：** 15（天生护甲）
**HP：** 137（11d12+66）
**速度：** 40 尺，攀爬 40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 24（+7） | 10（+0） | 22（+6） | 9（-1） | 13（+1） | 9（-1） |

**技能：** 察觉+5，隐匿+3
**伤害免疫：** 冷冻
**感官：** 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 15
**语言：** 雪人语
**挑战等级** 9（5,000 XP）

***畏火 Fear of Fire。***雪人受到火焰伤害时，其攻击检定和属性检定具有劣势并持续到其下一回合结束时。

***敏锐嗅觉 Keen Smell。***雪人依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

***雪地伪装 Snow Camouflage。***雪人在雪地地形中进行躲藏时所作的敏捷（隐匿）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***雪人可以先使用它的寒颤凝视，再发动两次爪击。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+11，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*14（2d6+7）的挥砍伤害，外加 7（2d6）的冷冻伤害。

***寒颤凝视 Chilling Gaze。***雪人指定 30 尺内它能看到一个生物。若目标也可以看到该雪人，则目标必须成功通过一次 DC 18 的体质豁免以抵抗该魔法，否则目标受 21（6d6）的冷冻伤害，并麻痹 1 分钟（除非目标对冷冻伤害免疫）。目标生物可以在每个其自己回合结束时再次进行该豁免，成功则终止自己身上的相关效应。目标豁免成功或效应自然终止时，该目标在随后 1 小时内免疫该雪人的寒颤凝视。

***冷冻吐息 Cold Breath（充能 6）。***雪人呼出寒气并覆盖一处 30 尺的锥状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 18 的体质豁免，豁免失败者将受 45（10d8）的冷冻伤害，豁免成功则伤害减半。

# 原体蛇人 Yuan-ti

*“蛇人们很早以前就摆脱了自己的人性，也包含伴随其中的理智。”*

*——摘自科多·维达克 Codo Vidak*

*《禁忌之城的主宰 Masters of the Forbidden City》*

原体蛇人是毫无怜悯的蛇形人。它们来自位于丛林、沼泽和沙漠的偏远神庙，阴谋取代并支配其他的种族，再自封为神。

***遗弃人性 Forsaken Humanity。***蛇人曾经是人类，它们在繁盛的文明初期以蛇作为崇拜腾图。它们欣赏蛇的弯曲弹性，精妙平衡，和其致命打击。它们的进化的理念让自己得以清晰集中的思考，并且摆脱情感的桎梏。

蛇人文明一度是凡世最富有的存在。它们的武者充满传奇，其帝国也一直扩张。蛇人的神庙矗立在古老大都城的中心，以让它们向更高出祈祷更接近其渴望效仿的众神。蛇神们听取祷告后，会及时通过黑暗中的嘶嘶声告诉信徒们必须做什么。蛇人的宗教在其崇拜过程中愈演愈烈。而邪教更使它们自身与蛇神崇拜紧密相连并使之效仿蛇神的行为，并导致同类相食和活人献祭等状况盛行。蛇人们以邪恶的巫术同蛇类进行繁衍，完全抛弃人性而变成与蛇神一样的形态，甚至影响了它们的思想和情感。

***陨落帝国的蛇王 Serpent Kings of Fallen Empires。***蛇人视其肉体转变为超越自身的伟大时刻，让它们得以像褪去死皮一样摆脱脆弱的人性。那些转变不完全的则沦落为奴隶或蛇神的祭品。蛇人的帝国最终被那些反对其暴行和奴隶制的人们消灭。而蛇人们也被遗留在它们曾经伟大都城的废墟之中，远离其他的种族。

***冷酷之心 Cold of Heart。***大部分蛇人对于人性的情感非常陌生，都只将其理解为可以利用的弱点。蛇人以极端的实用主义来审视世界与自身的生命活动。蛇人几乎不可能被非魔法的手段操纵，影响，或控制，而它们也会寻求通过恐惧、愉悦和敬畏等手段来控制其他的生物。

蛇人明白在这个它们渴望统治的世界里，长期使用单纯的暴力无法达到自己的目标，而许多其他生物也会拒绝为其效命。因此，蛇人会先通过许诺财富和力量来影响其他生物。各种类人文明因蛇人们一次次的诱惑而犯下致命错误。他们忽视了蛇人的这些高尚行为和在困难时给予的帮助，只是其宏大计划的一小部分。

蛇人首领们是狡猾无情的战术大师，它们会轻易的牺牲小部分蛇人来提升胜利的希望，并认为这是必须的损耗。它们对堂堂正正的战斗不感兴趣，决定战局的伏击才是其首选。

***虚假崇拜 False Worship。***蛇人围绕神庙生活，但并不爱戴它们所崇拜的众神，而是将自己的崇拜视为获取力量的手段。蛇人们相信当单一个体获得足够力量后，便可以吞噬并取代其中一位蛇神。蛇人力图飞升获得神格，为达成目标它们会不惜犯下最黑暗的恶行。





## 憎恶蛇人 Yuan-ti Abomination

憎恶蛇人是具有强壮的类人躯干和手臂的怪物巨蛇，它们属于蛇人社会的最高种姓，且与蛇神的形态最为相似的。它们精心策划并举行黑暗仪式，希望有朝一日能统治世界。

## 憎恶蛇人 Yuan-ti Abomination

*大型怪兽（变形生物，蛇人），中立邪恶*

**AC**：15（天生护甲）
**HP**：127（15d10+45）
**速度**：40 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 19（+4） | 16（+3） | 17（+3） | 17（+3） | 15（+2） | 18（+4） |

**技能**：察觉+5，隐匿+6
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 15
**语言**：深渊语，通用语，龙语
**挑战等级**：7（2,900 XP）

***变形生物 Shapechanger。***蛇人用一个动作变形为一头大型蛇 Large snake，或以同样的动作变回其真实形态。它的所有资料均不会发生改变，其随身着装和携带的装备也不会随变形发生变化。蛇人死亡时将恢复其真实形态。

***天生施法 Innate Spellcasting（仅憎恶形态）。***蛇人天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 15），它天生即可施展以下法术且无需任何相应的材料成分：

随意：*化兽为友 animal friendship*（仅限蛇类）
每项 3/日：*暗示术 suggestion*
每项 1/日：*恐惧术 fear*

***魔法抗性 Magic Resistance。***蛇人进行抵抗法术和其他魔法效应的豁免检定时具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack（仅憎恶形态）。***蛇人发动两次远程攻击或三次近战攻击，但每次只能使用一次啃咬和绞缠攻击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*7（1d6+4）的穿刺伤，外加 10（3d6）的毒素伤害。

***绞缠 Constrict。****近战武器攻击：*命中+7，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的钝击伤害，目标被擒抱（逃脱 DC 14）。直至擒抱终止前，目标受束缚，且该蛇人无法绞缠其他目标。

***弯刀 Scimitar（仅憎恶形态）。****近战武器攻击：*命中+11，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的挥砍伤害。

***长弓 Longbow（仅憎恶形态）。****远程武器攻击：*命中+6，射程 150/600 尺，单一目标。*伤害：*12（2d8+3）的穿刺伤害，外加 10（3d6）的毒素伤害。

## 恶咒蛇人 Yuan-ti Malison

恶咒蛇人是一种具有人类和蛇类混合特征的丑恶生物。目前已知的恶咒蛇人有三种，也不排除其他种类的存在。来自蛇人中层阶级的恶咒蛇人会使用沾有自身毒液的弓箭进行狩猎。它们能使用强大的暗示魔法来迫使敌人投降。



# 恶咒蛇人 Yuan-ti Malison

*中型怪兽（变形生物，蛇人），中立邪恶*

---

**AC**：12
**HP**：66（12d8+12）
**速度**：30 尺

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 16（+3） | 14（+2） | 13（+1） | 14（+2） | 12（+1） | 16（+3） |

---

**技能**：察觉+5，隐匿+4
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11
**语言**：深渊语，通用语，龙语
**挑战等级**：3（700 XP）

---

***变形生物 Shapechanger。***蛇人用一个动作变形为一头中型蛇 Medium snake，或以该动作变回其真实形态。他的所有资料均不会发生改变，其随身着装和携带的装备也不会随变形发生变化。蛇人死亡时将恢复其真实形态。

***天生施法 Innate Spellcasting（仅蛇人形态）。***蛇人天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 13），它天生即可施展以下法术，且无需任何相应的材料成分：

随意：*化兽为友 animal friendship*（仅限蛇类）
每项 3/日：*暗示术 suggestion*

***魔法抗性 Magic Resistance。***蛇人为抵抗法术和其他魔法效应而作的豁免检定具有优势。

***恶咒形态 Malison Type。***蛇人属于以下几种类型其一：

**1 型**：蛇头人身
**2 型**：人头和人身，但长有蛇形臂膀
**3 型**：人头和人身，但长有蛇尾取代双脚

## 1 型动作

***多重攻击 Multiattack（仅蛇人形态）。***蛇人发动两次远程攻击或两次近战攻击，但每次只能使用一次啃咬攻击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*5（1d4+3）的穿刺伤，外加 7（2d6）的毒素伤害。

***弯刀 Scimitar（仅蛇人形态）。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d6+3）的挥砍伤害。

***长弓 Longbow（仅蛇人形态）。****远程武器攻击：*命中+4，射程 150/600 尺，单一目标。*伤害：*6（1d8+2）的穿刺伤害，外加 7（2d6）的毒素伤害。

## 2 型动作

***多重攻击 Multiattack（仅蛇人形态）。***蛇人用其蛇形臂膀发动两次啃咬攻击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*5（1d4+3）的穿刺伤害，外加 7（2d6）的毒素伤害。

## 3 型动作

***多重攻击 Multiattack（仅蛇人形态）。***蛇人发动两次远程攻击或两次近战攻击，但每次只能使用一次绞缠攻击。

***啃咬 Bite（仅蛇形态）。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*5（1d4+3）的穿刺伤，外加 7（2d6）的毒素伤害。

***绞缠 Constrict。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（2d6+3）的钝击伤害，目标被擒抱（逃脱 DC 13）。直至擒抱终止前，目标受束缚，且蛇人无法绞缠其他目标。

***弯刀 Scimitar（仅蛇人形态）。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d6+3）的挥砍伤害。

***长弓 Longbow（仅蛇人形态）。****远程武器攻击：*命中+4，射程 150/600 尺，单一目标。*伤害：*6（1d8+2）的穿刺伤害。



> **蛇神 Serpent Gods**
>
> 蛇人膜拜一些强大的实体作为它们的神，其包括下列个体：
>
> ***暗夜巨蛇·丹达尔 Dendar, the Night Serpent。***丹达尔的追随者相信以恐惧和梦魇为食的她会不断膨胀，并终将吞噬整个世界。侍奉丹达尔的蛇人竭力恐吓其他人形生物来培育供养黑夜之蛇的恐惧。
>
> ***深坑主宰·麦尔绍克 Merrshaulk, Master of the Pit。***麦尔绍克是一位长期沉眠的蛇人主神。随着麦尔绍克信仰的衰退，他陷入了沉眠。而作为麦尔绍克祭司的憎恶蛇人仍在以神之名进行着活祭和施加苦难。憎恶蛇人们相信足够的恶行能使麦尔绍克复苏，并恢复蛇人昔日的荣景。
>
> ***死亡嘶声·塞斯 Sseth, the Sibilant Death。***塞斯宣称是麦尔绍克的化身，在蛇人古迹中他以带翼蛇人的形象出现。赛斯以麦尔绍克的声线发声，誓言带领蛇人走出低谷并建立新的帝国。众多原麦尔绍克的信徒转而崇拜塞斯。一些蛇人长期怀疑塞斯是趁麦尔绍克沉眠之际自称为神的篡位者。它们甚至相信塞斯可能已吞噬麦尔绍克并回应麦尔绍克追随者的祈祷，而其祭司也不遗余力的转化吸收更多顽固的麦尔绍克信徒。

## 纯血蛇人 Yuan-ti Pureblood

纯血蛇人来自蛇人社会的最底层。纯血蛇人的外表与人类非常相似，但无法通过人类严格的审查。因为总会暴露一些天生的特征，例如鳞状皮肤、蛇型眼睛、尖锐蛇牙或分叉的舌头。它们穿戴着斗篷和头巾，伪装成人类并渗透至文明之地以收集情报，或为审讯和献祭而前去绑架俘虏，甚至为进一步推动它们无尽的阴谋而去与他人作交易。

## 纯血蛇人 Yuan-ti Pureblood

*中型类人生物（蛇人），中立邪恶*

---

**AC**：11
**HP**：40（9d8）
**速度**：30 尺

---

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11（+0） | 12（+1） | 11（+0） | 13（+1） | 12（+1） | 14（+2） |

---

**技能**：欺瞒+6，察觉+3，隐匿+3
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13
**语言**：深渊语，通用语，龙语
**挑战等级**：1（200 XP）

---

***天生施法 Innate Spellcasting。***蛇人天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 12），它天生即可施展以下法术，且无需任何相应的材料成分：

随意：*化兽为友 animal friendship*（仅限蛇类）
每项 3/日：*毒液飞溅 poison spray*，*暗示术 suggestion*

***魔法抗性 Magic Resistance。***蛇人为抵抗法术和其他魔法效应而作的豁免检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***蛇人发动两次近战攻击。

***弯刀 Scimitar。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d6+1）的挥砍伤害。

***长弓 Shortbow。****远程武器攻击：*命中+3，射程 80/320 尺，单一目标。*伤害：*4（1d6+1）的穿刺伤害，外加 7（2d6）毒素伤害。

# 尤格罗斯魔 Yugoloths

*“力量。我等皆趋之若鹜，但只有命定者才配得上拥有它。”*

*——印记城 Sigil 的奥登罗斯魔，掠夺者·舍米莎卡 Shemeshka the Marauder，arcanloth in Sigil*

尤格罗斯魔是薄情多变的邪魔，它们居住在位面修罗场 Acheron、焦炎地狱 Gehenna、哈迪斯 Hades 和卡瑟利 Carceri 中。尤格罗斯魔以雇佣兵的身份行动，并且以随意转变效忠对象而臭名昭著。它们是贪婪的象征。在为任何人效力之前，尤格罗斯魔会问自己一个唯一的问题：“这对自己有什么好处？”

***焦炎地狱中滋生 Spawn of Gehenna。***第一头尤格罗斯魔由夜鬼婆的姐妹会创造而成。一种广为流传的说法认为，这是九狱之主阿斯蒙蒂斯 Asmodeus 所委托的工作，并借此制造出不受九狱限制的邪魔大军。建造大军的过程中，鬼婆们制作了四本魔法书并一一记录了每个她们创造的尤格罗斯魔其真名，但一个炎狱将军 General of Gehenna 却排除在外。这些魔法书被称作*《存储之书 Books of Keeping》*。而因为知晓邪魔的真名，就能够获得压制它的力量。鬼婆们用这些书籍来确保尤格罗斯魔的忠诚。而它们还可以用这些书来获取身边邪魔的真名。据说*《存储之书》*还包含了少数恶魔领主和大魔鬼的真名。

姐妹会最终在琐碎的嫉妒和无尽的纷争中瓦解。而在个人攫取力量的过程中诸*《存储之书》*或丢失或被盗。不再受契约限制的尤格罗斯魔从此独立，而它们现在则只为能出更高价钱的人服务。

***邪魔雇佣兵 Fiendish Mercenaries。***尤格罗斯魔为自己的时间和忠诚要价很高。无论尤格罗斯魔作出何种承诺，当对自己更有利的时机出现时，它们便会马上毁约。尤格罗斯魔与恶魔不同，它们可以沟通。但也与魔鬼不同，尤格罗斯魔很少说真话。

尤格罗斯魔遍布各处，但要让一支尤格罗斯魔军队维持忠诚，其需要的高昂费用通常并不是物质位面军阀能够承受的负担。

作为自私自利的生物，尤格罗斯魔同类之间也不断地争吵。尤格罗斯魔的军队比起肆意掠夺的恶魔部队有更好的组织性，但远不及魔鬼军团的有序团结。如果没有强大的领导者让它们保持阵列，尤格罗斯魔的战斗只是简单地宣泄自己的暴力倾向，并只在对自己有利的情况下才事实行动。

***回归焦炎地狱 Back to Gehenna。***一头尤格罗斯魔死后，会溶解成一滩脓水，并在焦炎地狱的苍凉永恒之地 Bleak Eternity 恢复其全部力量。只有在其原生位面，才能永久地消灭尤格罗斯魔。尤格罗斯魔知道这点，并据此行事。在其他位面被召唤时，尤格罗斯魔会不顾自身安危地战斗。而在焦炎地狱位面，它们在死亡将至时会更加容易选择撤退或恳求怜悯。

每个尤格罗斯魔被永久消灭时，它的名字便会从每本*《存储之书》*中消失。而一个尤格罗斯魔通过献祭灵魂以不洁仪式被重新创造时，其名字又会重新出现在书中。

***存储之书 The Books of Keeping。***所有四本*《存储之书》*都失踪时，阿斯蒙蒂斯和夜鬼婆便失去了对尤格罗斯魔的控制权。每本*《存储之书》*都依然存在世间，它们从一个位面辗转流离到另一位面，偶尔也会被既勇敢又愚蠢的家伙发现。用书里的真名召唤来的尤格罗斯魔必须强制服从召唤者。尤格罗斯魔厌恶被这种方式控制且不会掩饰自己的不悦。如同调皮儿童一样的尤格罗斯魔会逐字逐句地寻找曲解指令的机会。

***炎狱将军 The General of Gehenna。***一个奥登罗斯魔游荡在焦炎地狱火热的废土某处，因其实力过于强大至于没有生物敢对其发起挑战，而它正是炎狱将军本人。许多尤格罗斯魔会去寻找这位伟大的将军并希望为其效力。它们认为侍奉炎狱将军便能从中获得力量，并在低层位面各实体中树立声望。

无论如何，将军会随自身意愿让其他邪魔无法找到自己。它的真名无从知晓，就连*《存储之书》*的力量也无法办到，但它本身确实是一个彻底的邪恶实体。

## 奥登罗斯魔 Arcanaloth

奥登罗斯魔是长着豺狼脑袋的狡猾类人生物，它们可以用魔法幻化成任何的其他类人形态。用迷人的微笑取代豺狼的狰狞面目以获取谈判对象的信任。

无论变化成哪种形态，奥登罗斯魔总会装扮的光鲜亮丽，并身着华美的礼服。作为具有高智慧的施法者，奥登罗斯魔渴望知识和力量。它们能指挥低阶的尤格罗斯魔并负责同族的契约、记事和账册等工作。

奥登罗斯魔能够说写所有语言，这使它们得以作为狡猾的外交家和谈判家。一个受高价雇用的奥登罗斯魔能够巧妙灵活地磋商条款和盟约，而它改变立场时，也能使最友善的和谈变成全面展开的战争。这些邪魔们愿意用自己的时间和天赋换取情报，强大的魔法物品也可以交易到更多的资讯。

### 变体：召唤尤格罗斯魔 Yugoloth Summoning

一些尤格罗斯魔拥有召唤同族的动作项。

***召唤尤格罗斯魔 Summon Yugoloth（1/日）。***尤格罗斯魔指定召唤的内容，并尝试以魔法进行召唤。

- 一个**奥登罗斯魔** arcanaloth 有 40%几率召唤一个奥登罗斯魔。
- 一个**麦泽罗斯魔** mezzoloth 有 30%的几率召唤一个麦泽罗斯魔。
- 一个**尼卡罗斯魔** nycaloth 有 50%几率召唤 1d4 的麦泽罗斯魔或一个尼卡罗斯魔。
- 一个**乌特罗斯魔** Ultroloth 有 50%几率召唤 1d6 的麦泽罗斯魔，1d4 的尼卡罗斯魔或一个乌特罗斯魔。

成功召唤来的尤格罗斯魔出现在召唤者身边 60 尺范围内一处未被占据空间位置，并随自己喜好行事（除非召唤者是奥登罗斯魔，此时被召唤者将作为召唤者的盟友行动）。被召唤者不能再召唤其他尤格罗斯魔，且持续存在 1 分钟，或直至召唤者或被召唤者本身死亡。召唤者可以用一个附赠动作解除召唤。

## 麦泽罗斯魔 Mezzoloth

尤格罗斯魔中的大部分人口都来自麦泽罗斯魔，它们像覆盖着稠密的几丁质甲壳板的人形昆虫生物。麦泽罗斯魔作为步兵在尤格罗斯魔的军队里服役，在击倒敌人时，还会从宽广的眼睛里发出红光。

暴力和奖励是麦泽罗斯魔基本的动力，强大的生物只要许诺其中之一就能轻易的让麦泽罗斯魔为其服务。虽然麦泽罗斯魔的四臂长有致命的利爪，但是它们通常会用双手挥舞一个三叉戟。被敌人包围时，麦泽罗斯魔会释放出足以杀死整群生物的有毒烟雾。

## 尼卡罗斯魔 Nycaloth

作为尤格罗斯魔的精英空降突击部队的尼卡罗斯魔看起来像肌肉发达的石像鬼。强有力的蝙蝠翅膀支撑着它们在战场上空飞翔，剃刀状的手脚爪可以轻松地切割血肉和骨头。尼卡罗斯魔是噩梦般的敌人，它们的袭击可怕迅猛且毫无预警，之后又消失无影。它们用天生的魔法隐形或制造幻象使自己看起来有两倍的数量，以此进一步混淆敌人。尼卡罗斯魔是最忠实的尤格罗斯魔。它们遇到善待自己的邪恶主人后，一般不会破坏彼此的协议，除非受到极端丰厚的奖励作为诱惑。

## 乌特罗斯魔 Ultroloth

乌特罗斯魔指挥尤格罗斯魔的血战 Blood War 部队。乌特罗斯魔像长着细长头的灰皮类人生物。它的脸毫无特征，而只有两个卵形的眼睛。它们的眼睛可以发射出闪耀的光芒并穿透其他生物，让敌人陷入惶恐无助中。

彼此间频繁的争斗，让乌特罗斯魔不断地策划提升自己的实力。没有被雇用到血战中时，乌特罗斯魔会如同邪恶雇佣兵团老板或指挥官一样，带着尤格罗斯魔大军穿越一个又一个位面。以残忍著称的乌特罗斯魔命令它们的爪牙去战斗的同时，自己却跟战场保持距离。低阶尤格罗斯魔知道它们在乌特罗斯魔面前的地位，并会主动回应其召唤而不索要报酬。



## 奥登罗斯魔 Arcanaloth

*中型邪魔（尤格罗斯魔），中立邪恶*

**AC**：**17（天生护甲）**
**HP**：**104（16d8+32）**
**速度**：**30 尺，飞行 30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 17（+3） | 敏捷 12（+1） | 体质 14（+2） |
| 智力 20（+5） | 感知 16（+3） | 魅力 17（+3） |

**豁免**：**敏捷+5，智力+9，感知+7，魅力+7**
**技能**：**奥秘+13，欺瞒+9，洞悉+9，察觉+7**
**伤害抗性**：**冷冻，火焰，闪电，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍**
**伤害免疫**：**强酸，毒素**
**状态免疫**：**魅惑，中毒**
**感官**：**真实视觉 120 尺，被动察觉 17**
**语言**：**全部，心灵感应 120 尺**
**挑战等级**：**12（8,400 XP）**

***天生施法 Innate Spellcasting。***奥登罗斯魔天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 15），它天生即可施展以下法术，且无需任何相应的材料成分：

随意：*易容术 alter self*，*黑暗术 darkness*，*灼热金属 heat metal*，*隐形术 invisibility*（仅自身），*魔法飞弹 magic missile*

***魔法抗性 Magic Resistance。***奥登罗斯魔为抵抗法术和其他魔法效应而作的豁免检定具有优势。

***魔法武器 Magic Weapons。***奥登罗斯魔的武器攻击被视为魔法攻击。

***施法 Spellcasting。***奥登罗斯魔作为 16 级施法者，其施法关键属性为智力（法术豁免 DC 17，法术攻击命中+9）。奥登罗斯魔准备了以下法师法术：

戏法（随意）：*火箭术 fire bolt*，*法师之手 mage hand*，*弱效幻影 minor illusion*，*魔法伎俩 prestidigitation*
1 环（4 法术位）：*侦测魔法 detect magic*，*鉴定术 identify*，*护盾术 shield*，*谭森浮碟术 Tenser's floating disk*
2 环（3 法术位）：*侦测思想 detect thoughts*，*镜影术 mirror image*，*魅影之力 phantasmal force*，*暗示术 suggestion*
3 环（3 法术位）：*法术反制 counterspell*，*恐惧术 fear*，*火球术 fireball*
4 环（3 法术位）：*驱逐术 banishment*，*任意门 dimension door*
5 环（2 法术位）：*异界探知 contact other plane*，*怪物定身术 hold monster*
6 环（1 法术位）：*闪电链 chain lightning*
7 环（1 法术位）：*死亡一指 finger of death*
8 环（1 法术位）：*心灵屏障 mind blank*

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击*：命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：8（2d4+3）的挥砍伤害，外加 10（3d6）的毒素伤害。目标必须进行一次 DC 14 的体质豁免，豁免失败者将受到 10（3d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

***传送 Teleport。***奥登罗斯魔用魔法将自己传送至多 60 尺，到达任何它可以看到且未被占据的空间，其随身携带或着装的装备也将随之一并进行传送。



## 麦泽罗斯魔 Mezzoloth

*中型邪魔（尤格罗斯魔），中立邪恶*

**AC**：**18（天生护甲）**
**HP**：**75（10d8+30）**
**速度**：**40 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 11（+0） | 体质 16（+3） |
| 智力 7（-2） | 感知 10（+0） | 魅力 11（+0） |

**技能**：**察觉+3**
**伤害抗性**：**冷冻，火焰，闪电，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍**
**伤害免疫**：**强酸，毒素**
**状态免疫**：**中毒**
**感官**：**盲视 60 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13**
**语言**：**深渊语，炼狱语，心灵感应 60 尺**
**挑战等级**：**5（1,800 XP）**

***天生施法 Innate Spellcasting。***麦泽罗斯魔天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 11），它天生即可施展以下法术，且无需任何相应的材料成分：

每项 2/日：*黑暗术 darkness*，*解除魔法 dispel magic*
每项 1/日：*死云术 cloudkill*

***魔法抗性 Magic Resistance。***麦泽罗斯魔为抵抗法术和其他魔法效应而作的豁免检定具有优势。

***魔法武器 Magic Weapons。***麦泽罗斯魔的武器攻击视为魔法攻击。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***麦泽罗斯魔发动两次攻击：一次使用它的爪击，一次使用它的三叉戟攻击。

***爪击 Claw。****近战武器攻击*：命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：9（2d4+4）的挥砍伤。

***三叉戟 Trident。****近战或远程武器攻击*：命中+7，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害*：7（1d6+4）的穿刺伤害，或用双手发动近战攻击时 8（1d8+4）的穿刺伤害。

***传送 Teleport。***麦泽罗斯魔用魔法将自己传送至多 60 尺，到达任何它可以看到且未被占据的空间位置，其随身携带或着装的装备也将被随之一并传送。





## 尼卡罗斯魔 Nycaloth

*大型邪魔（尤格罗斯魔），中立邪恶*

**AC**：18（天生护甲）
**HP**：123（13d10+52）
**速度**：40 尺，飞行 60 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 20（+5） | 11（+0） | 19（+4） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|
| 12（+1） | 10（+0） | 15（+2） |

**技能**：威吓+6，察觉+4，隐匿+4
**伤害抗性**：冷冻，火焰，闪电，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：强酸，毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：盲视 60 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14
**语言**：深渊语，炼狱语，心灵感应 60 尺
**挑战等级**：9（5,000 XP）

***天生施法 Innate Spellcasting。***尼卡罗斯魔天生施法的关键属性为魅力，它天生即可施展以下法术，且无需任何材料成分：

随意：*黑暗术 darkness*，*解除魔法 dispel magic*，*镜影术 mirror image*，*隐形术 invisibility*（仅自身）

***魔法抗性 Magic Resistance。***尼卡罗斯魔为抵抗法术和其他魔法效应而作的豁免检定具有优势。

***魔法武器 Magic Weapons。***尼卡罗斯魔的武器攻击视为魔法攻击。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***尼卡罗斯魔发动两次近战攻击，或者发动一次近战攻击，并在发动攻击前或者之后使用传送。

***爪击 Claw。****近战武器攻击*：命中+9，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：12（2d6+5）的挥砍伤害。如果目标是一生物，则目标必须进行一次 DC 16 的体质豁免。豁免失败者将因该魔性伤口在每个其自己回合开始时失去 5（2d4）的生命值。该尼卡罗斯魔每次以本攻击命中带该伤口的生物时，伤口造成的伤害就提高 5（2d4）。任何生物都可以用一个动作来进行一次 DC 13 的智力（医药）检定以为伤口止血。目标接受魔法治疗时也可以使该伤口愈合。

***巨斧 Greatax。****近战武器攻击*：命中+9，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：18（2d12+5）的挥砍伤害。

***传送 Teleport。***尼卡罗斯魔用魔法将自己传送至多 60 尺，到达任何它可以看到且未被占据的空间位置，其随身携带或着装的装备也将随之一并传送。

## 乌特罗斯魔 Ultroloth

*中型邪魔（尤格罗斯魔），中立邪恶*

**AC**：19（天生护甲）
**HP**：153（18d8+72）
**速度**：30 尺，飞行 60 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 16（+3） | 16（+3） | 18（+4） |

| 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|
| 18（+4） | 15（+2） | 19（+4） |

**技能**：威吓+9，察觉+7，隐匿+8
**伤害抗性**：冷冻，火焰，闪电，非魔法攻击的钝击、穿刺、挥砍
**伤害免疫**：强酸，毒素
**状态免疫**：魅惑，恐慌，中毒
**感官**：真实视觉 120 尺，被动察觉 17
**语言**：深渊语，炼狱语，心灵感应 120 尺
**挑战等级**：13（10,000 XP）

***天生施法 Innate Spellcasting。***乌特罗斯魔天生施法的关键属性为魅力（法术豁免 DC 17），它天生即可施展以下法术，且无需任何相应的材料成分：

随意：*易容术 alter self*，*鹰眼术 clairvoyance*，*黑暗术 darkness*，*侦测魔法 detect magic*，*侦测思想 detect thoughts*，*解除魔法 dispel magic*，*隐形术 invisibility*（仅自身），*暗示术 suggestion*
每项 3/日：*任意门 dimension door*，*恐惧术 fear*，*火墙术 wall of fire*
每项 1/日：*火焰风暴 fire storm*，*集体暗示术 mass suggestion*

***魔法抗性 Magic Resistance。***乌特罗斯魔为抵抗法术和其他魔法效应而作的豁免检定时具有优势。

***魔法武器 Magic Weapons。***乌特罗斯魔的武器攻击被视为魔法攻击。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***乌特罗斯魔使用催眠凝视并发动三次近战攻击。

***长剑 Longsword。****近战武器攻击*：命中+8，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：7（1d8+3）的挥砍伤害，或双手使用时 8（1d10+3）的挥砍伤害。

***催眠凝视 Hypnotic Gaze。***乌特罗斯魔的眼睛发出乳白色的光芒，并指定其周边 30 尺内一个它能看到的生物。目标生物如果也能看见乌特罗斯魔，则其必须成功通过一次 DC 17 的感知豁免抵抗该魔法，否则将被该乌特罗斯魔魅惑并持续至该乌特罗斯魔的下一个回合结束时。该被魅惑目标被震慑。目标生物豁免成功后，该目标生物将在随后 1 小时内免疫该乌特罗斯魔的凝视。

***传送 Teleport。***乌特罗斯魔用魔法将自己传送至多 60 尺，到达任何它可以看到且未被占据的空间位置，其随身携带或着装的装备也将随之一并传送。

# 僵尸 Zombies

*“贝克 Beek 死后，我们在他的尸体上施展了一个操纵尸体 animate dead 法术。开始的时候还挺有趣的，后来这僵尸的味道越来越糟，于是我们把它泡到油里点着。要是贝克还在，他肯定觉得这特别好玩。”*

*——方金·砂峰 Fonkin Hoddypeak，致友谊*

黑暗中的某处传来断断续续的咕噜呻吟声。一个拖着残腿，举着肿胀胳臂和破损手掌的身影，蹒跚地出现在视野。僵尸不停的前进，摧毁任何未能逃脱的生物。

***黑暗奴仆 Dark Servants。***罪恶的死灵魔法将活力灌注到死者的遗骸中，将他们以僵尸的形式复苏，并以此无畏而坚定的执行创造者的指示。它们的步伐笨拙而可笑，身上披裹的是已经腐坏发臭的生前皮囊。

绝大多数僵尸由类人生物的遗骸制成，事实上拥有类似骨肉结构的生物都可以被制作成这种生命形式。活化僵尸的死灵魔法通常来自法术。更有一些僵尸直接从渗透着黑暗魔力的地区自发复苏。成为僵尸的生物无法轻易复原，也只有诸如*复生术 resurrection* 一类的强力法术才能实现。

僵尸不保留任何自我的生前痕迹。其意识不带任何的思维能力。未接受指令的僵尸会站在原地继续腐朽直到某些它能够杀死的生物路过。活化僵尸的法术向其灌输了大量的邪恶，因而即使没有目标，僵尸也会攻击任何遭遇的活物。

***骇人形体 Hideous Forms。***僵尸保留着曾经的样子，甚至还带着那些曾经杀死自己的伤口。只是制造这些邪恶生物的魔法经常需要花一些时间才能起效。阵亡武者从战场上爬起时，连日的暴晒可能已令其内脏尽失且极度肿胀。埋在土里的粘着泥巴的农夫尸体，则是用那已经长满蛆虫的双手由内向外掘开自己的坟躁。也有的僵尸，则是被冲上滩涂或是从沼泽中浮起，并且由于长时间泡在水中而腐烂发臭。

***无脑士兵 Mindless Soldiers。***僵尸们只管笔直地冲向目标，从来不去考虑障碍物、战术和危险地形。一个僵尸会冲到湍急的河流中去追击河对岸的目标，还会顶着滚石和攻击攀爬岩壁。僵尸为攻击楼下的敌人，会直接从窗户的开口跳出去。他们会毫不犹豫的冲进咆哮的地狱之火中，强酸的池塘里，以及任何长满荆棘的地带。

僵尸可以遵循简单的命令并且能够分辨敌我。但其理解能力的局限使其只能蹒跚的顺着被指使的方向前进，并攻击沿路的所有敌人。僵尸会使用已经装备好的武器，但没有先关指使时，它们并不会捡起脱手的武器和其他工具。

***不死本质 Undead Nature。***僵尸不需要空气，饮食和睡眠。



## 僵尸 Zombies

*中型不死生物，中立邪恶*

**AC**：8
**HP**：22（3d8+9），
**速度** 20 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 13（+1） | 6（-2） | 16（+3） | 3（-4） | 6（-2） | 5（-3） |

**豁免**：感知+0
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 8
**语言**：理解生前掌握的语言，但不会说
**挑战等级**：1/4（50 XP）

***不死坚韧 Undead Fortitude。***当僵尸因受非光耀非重击伤害而使其生命值减至 0 时，它必须进行一次 DC 为 5 + 所受伤害值的体质豁免，豁免成功则生命值降至 1。

### 动作

***猛击 Slam。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d6+1）的钝击伤害。

## 食人魔僵尸 Ogre Zombie

*大型不死生物，中立邪恶*

**AC**：8
**HP**：85（9d10+36）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 19（+4） | 6（-2） | 18（+4） | 3（-4） | 6（-2） | 5（-3） |

**豁免**：感知+0
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 8
**语言**：理解通用语和巨人语，但不会说
**挑战等级**：2（450 XP）

***不死坚韧 Undead Fortitude。***当僵尸因受非光耀非重击伤害而使其生命值减至 0 时，它必须进行一次 DC 为 5 + 所受伤害值的体质豁免，豁免成功则生命值降至 1。

### 动作

***钉头锤 Morningstar。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*13（2d8+4）的钝击伤害。

## 眼魔僵尸 Beholder Zombie

*大型不死生物，中立邪恶*

**AC**：15（天生护甲）
**HP**：93（11d10+33）
**速度**：0 尺，飞行 20 尺（悬浮）

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10（+0） | 8（-1） | 16（+3） | 3（-4） | 8（-1） | 5（-3） |

**豁免**：感知+2
**伤害免疫**：毒素
**状态免疫**：中毒，倒地
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 9
**语言**：理解深潜语和地底通用语，但不会说
**挑战等级**：5（1800 XP）

***不死坚韧 Undead Fortitude。***当僵尸因受非光耀非重击伤害而使其生命值减至 0 时，它必须进行一次 DC 为 5 + 所受伤害值的体质豁免，豁免成功则生命值降至 1。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*14（4d6）的穿刺伤害。

***眼波射线 Eye Rays。***僵尸从下列选项中随机选择发射一束魔法眼波射线，并指定身边 60 尺内它可以看到的一个目标。

*1..麻痹射线 Paralyzing Ray*。目标必须进行一次 DC 14 的体质豁免，豁免失败者将麻痹 1 分钟。该目标可以在每个其自己回合结束时再次进行该豁免，豁免成功则终止该效应。

*2.恐惧射线 Fear Ray*。目标必须进行一次 DC 14 的感知豁免，豁免失败者将陷入恐慌 1 分钟。该目标可以在每个其自己回合结束时再次进行该豁免，豁免成功则终止该效应。

*3.衰弱射线 Enervation Ray*。目标必须进行一次 DC 14 的体质豁免，豁免失败者将受到 36（8d8）的黯蚀伤害，豁免成功则伤害减半。

*4.解离射线 Disintegration Ray*。目标必须进行一次 DC 14 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 45（10d8）的力场伤害，如果该伤害将目标的生命值降至 0，则其身体将化为一堆灰尘。

如果目标是一个大型或更小体型的非魔法物件或魔法造物，则它的豁免直接失败。如果目标是巨型或更大体型的非魔法物件或魔法造物，则解离射线可以分解其中 10 立方尺的部分区域。

# 附录 A：其他生物 Miscellaneous Creatures

该附录包含了各种兽类、害兽和其他动物。下列资料板按生物名字的头字母排列。

## 猿 Ape

*中型野兽，无阵营*

AC：12
HP：19（3d8+6）
速度：30 尺，攀爬 30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 16（+3） | 敏捷 14（+2） | 体质 14（+2） |
| 智力 6（-2） | 感知 12（+1） | 魅力 7（-2） |

技能：运动+5，察觉+3
感官：被动察觉 13
语言：—
挑战等级：1/2（100 XP）

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***猿发动两次拳击

***拳击 Fist。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d6+3）的钝击伤害。

***投石 Rock。****远程武器攻击：*命中+5，射程 25/50 尺，单一目标。*伤害：*6（1d6+3）的钝击伤害。

## 启蒙灌木 Awakened Shrub

*小型植物，无阵营*

AC：9
HP：10（3d6）
速度：20 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 3（-4） | 敏捷 8（-1） | 体质 11（+0） |
| 智力 10（+0） | 感知 10（+0） | 魅力 6（-2） |

伤害易伤：火焰
伤害抗性：穿刺
感官：被动察觉 10
语言：其制作者知晓的一种语言
挑战等级：0（10 XP）

***拟形 False Appearance。***静止的启蒙灌木看起来与普通灌木一模一样。

### 动作

***刮擦 Rake。****近战武器攻击：*命中+1，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*1（1d4–1）的挥砍伤害。

一株**启蒙灌木 awakened shrub** 是由法术*启蒙术 awaken* 或其他类似魔法赋予智能和移动能力的普通灌木。

## 启蒙树木 Awakened Tree

*巨型植物，无阵营*

AC：13（天生护甲）
HP：59（7d12+14）
速度：20 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 19（+4） | 敏捷 6（-2） | 体质 15（+2） |
| 智力 10（+0） | 感知 10（+0） | 魅力 7（-2） |

伤害易伤：火焰
伤害抗性：钝击，穿刺
感官：被动察觉 10
语言：其制作者知晓的一种语言
挑战等级：2（450 XP）

***拟形 False Appearance。***静止的启蒙树木看起来与普通树木一模一样。

### 动作

***猛击 Slam。****近战武器攻击：*命中+6，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*14（3d6+4）的钝击伤害。

## 斧嘴鸟 Axe Beak

*大型野兽，无阵营*

AC：11
HP：19（3d10+3）
速度：50 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 14（+2） | 敏捷 12（+1） | 体质 12（+1） |
| 智力 2（-4） | 感知 10（+0） | 魅力 5（-3） |

感官：被动察觉 10
语言：—
挑战等级：1/4（50 XP）

### 动作

***喙啄 Beak。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d8+2）的挥砍伤害。

高大的**斧嘴鸟 Axe Beak** 长着强壮的腿和巨大的楔状喙，是一种不会飞的鸟。它会袭击所有不熟悉生物的习性令人十分厌烦。

**其他动物 Other Animals**

本书篇幅所限无法包含所有在 D&D 战役世界里栖息的动物。不过，用一个动物的资料板来代表另一种动物也十分简单实用。例如，你可以用黑豹的资料来代表一只美洲豹 jaguar，用巨山羊的资料来代表一只水牛 buffalo，用猎鹰 hawk 的资料来代表一只隼鹰 falcon。

## 狒狒 Baboon

*小型野兽，无阵营*

**AC：12**
**HP：3（1d6）**
**速度：30 尺，攀爬 30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 8（-1） | 敏捷 14（+2） | 体质 11（+0） |
| 智力 4（-3） | 感知 12（+1） | 魅力 6（-2） |

**感官：被动察觉 11**
**语言：—**
**挑战等级：0（10 XP）**

***集群战术 Pack Tactics。***狒狒至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+1，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*1（1d4−1）的穿刺伤害。

## 獾 Badger

*微型野兽，无阵营*

**AC：10**
**HP：3（1d4+1）**
**速度：20 尺，掘穴 5 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 4（-3） | 敏捷 11（+0） | 体质 12（+1） |
| 智力 2（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 5（-3） |

**感官：黑暗视觉 30 尺，被动察觉 11**
**语言：—**
**挑战等级：0（10 XP）**

***敏锐嗅觉 Keen Smell。***进行依赖嗅觉的感知（察觉）检定时具有优势。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+2，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*1 点穿刺伤害。

## 蝙蝠 Bat

*微型野兽，无阵营*

**AC：12**
**HP：1（1d4–1）**
**速度：5 尺，飞行 30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 2（-4） | 敏捷 15（+2） | 体质 8（-1） |
| 智力 2（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 4（-3） |

**感官：盲视 60 尺，被动察觉 11**
**语言：—**
**挑战等级：0（10XP）**

***回声定位 Echolocation。***蝙蝠陷入耳聋时无法使用盲视。

***敏锐听觉 Keen Hearing。***蝙蝠依赖听觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+0，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*1 点穿刺伤害。

## 黑熊 Black Bear

*中型野兽，无阵营*

**AC：11（天生护甲）**
**HP：19（3d8+6）**
**速度：40 尺，攀爬 30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 15（+2） | 敏捷 10（+0） | 体质 14（+2） |
| 智力 2（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 7（-2） |

**技能：察觉+3**
**感官：被动察觉 13**
**语言：—**
**挑战等级：1/2（100XP）**

***敏锐嗅觉 Keen Smell。***熊依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***熊发动两次攻击，一次是啃咬，一次是爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（2d4+2）的挥砍伤害。

## 闪现犬 Blink Dog

*中型精类，守序善良*

**AC：13**
**HP：22（4d8+4）**
**速度：40 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 12（+1） | 敏捷 17（+3） | 体质 12（+1） |
| 智力 10（+0） | 感知 13（+1） | 魅力 11（+0） |

**技能：察觉+3，隐匿+5**
**感官：被动察觉 13**
**语言：闪现犬语，理解妖精语但不能说。**
**挑战等级：1/4（50 XP）**

***敏锐嗅听觉 Keen Hearing and Smell。***闪现犬进行依赖听觉和嗅觉的感知（察觉）检定时具有优势。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d6+1）的穿刺伤害。

***传送 Teleport（充能 4~6）。***闪现犬连同自身着装和携带的所有装备以魔法传送到至多 40 尺外一处它能够看见且未被占据的空间位置。闪现犬可以在传送前或传送后发动一次啃咬。

**闪现犬 blink dog** 得名于它一闪间消失又出现的能力，这是它用以协助攻击和避免伤害的一种天赋。闪现犬跟移位兽势成水火，它们一见面就会开打。

## 血鹰 Blood Hawk

*小型野兽，无阵营*

**AC：12**
**HP：7（2d6）**
**速度：10 尺，飞行 60 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 6（-2） | 敏捷 14（+2） | 体质 10（+0） |
| 智力 3（-4） | 感知 14（+2） | 魅力 5（-3） |

**技能：察觉+4**
**感官：被动察觉 14**
**语言：—**
**挑战等级：1/8（25 XP）**

***敏锐视觉 Keen Sight。*** 血鹰依赖视觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

***集群战术 Pack Tactics。*** 血鹰至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

### 动作

***喙啄 Beak。*** *近战武器攻击：* 命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 4（1d4+2）的穿刺伤害。

**血鹰 blood hawk** 因其血红的羽毛和好斗的习性而得名，它无畏地攻击几乎所有的动物，并用匕首般的喙刺穿目标。血鹰会大量的聚集在一起，然后成群结队地攻击猎物。



BLINK DOG

## 野猪 Boar

*中型野兽，无阵营*

**AC：11（天生护甲）**
**HP：11（2d8+2）**
**速度：40 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 13（+1） | 敏捷 11（+0） | 体质 12（+1） |
| 智力 2（-4） | 感知 9（-1） | 魅力 5（-3） |

**感官：被动察觉 9**
**语言：—**
**挑战等级：1/4（50XP）**

***冲锋 Charge。*** 如果野猪在牙撕攻击之前向目标直线移动至少 20 尺，则目标将受额外 3（1d6）的挥砍伤害，如果目标是生物，则其必须必须进行一次 DC 11 的力量豁免，豁免失败则应击倒地。

***顽强 Relentless（短休或长休后充能）。*** 野猪受到 7 点或更低的伤害而使其生命值降至 0 时，改为其生命值降至 1。

### 动作

***牙撕 tusk。*** *近战武器攻击：* 命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 4（1d6+1）的挥砍伤害。

## 棕熊 Brown Bear

*大型野兽，无阵营*

**AC：11（天生护甲）**
**HP：34（4d10+12）**
**速度：40 尺，攀爬 30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 19（+4） | 敏捷 10（+0） | 体质 16（+3） |
| 智力 2（-4） | 感知 13（+1） | 魅力 7（-2） |

**技能：察觉+3**
**感官：被动察觉 13**
**语言：—**
**挑战等级：1（200XP）**

***敏锐嗅觉 Keen Smell。*** 熊依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 熊发动两次攻击，一次是啃咬，一次是爪击。

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 8（1d8+4）的穿刺伤害。

***爪击 Claws。*** *近战武器攻击：* 命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 11（2d6+4）的挥砍伤害。

## 骆驼 Camel

*大型野兽，无阵营*

AC：9
HP：15（2d10+4）
速度：50 尺

力量 16（+3） 敏捷 8（-1） 体质 14（+2）
智力 2（-4） 感知 8（-1） 魅力 5（-3）

感官：被动察觉 9
语言：—
挑战等级：1/8（25 XP）

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*2（1d4）的钝击伤害。

## 猫 Cat

*微型野兽，无阵营*

AC：12
HP：2（1d4）
速度：40 尺，攀爬 30 尺

力量 3（-4） 敏捷 15（+2） 体质 10（+0）
智力 3（-4） 感知 12（+1） 魅力 7（-2）

技能：察觉+3，隐匿+4
感官：被动察觉 13
语言：—
挑战等级：0（10XP）

***敏锐嗅觉 Keen Smell。***猫依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+0，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*1 点挥砍伤害。

## 蟒蛇 Constrictor Snake

*大型野兽，无阵营*

AC：12
HP：13（2d10+2）
速度：30 尺，游泳 30 尺

力量 15（+2） 敏捷 14（+2） 体质 12（+1）
智力 1（-5） 感知 10（+0） 魅力 3（-4）

感官：盲视 10 尺，被动察觉 10
语言：—
挑战等级：1/4（50XP）

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害。

***绞缠 Constrict。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*6（1d8+2）的钝击伤害，且目标被擒抱（逃脱 DC 14）。直至擒抱解除，目标被束缚且该蛇不能紧缚另一个目标。

## 蟹 Crab

*微型野兽，无阵营*

AC：11（天生护甲）
HP：2（1d4）
速度：20 尺，游泳 20 尺

力量 2（-4） 敏捷 11（+0） 体质 10（+0）
智力 1（-5） 感知 8（-1） 魅力 2（-4）

技能：隐匿+2
感官：盲视 30 尺，被动察觉 9
语言：—
挑战等级：0（10 XP）

***水陆两栖 Amphibious。***蟹可以在空气或水中呼吸。

### 动作

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+0，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*1 点钝击伤害。

## 鳄鱼 Crocodile

*大型野兽，无阵营*

AC：12（天生护甲）
HP：19（3d10+3）
速度：20 尺，游泳 30 尺

力量 15（+2） 敏捷 10（+0） 体质 13（+1）
智力 2（-4） 感知 10（+0） 魅力 5（-3）

技能：隐匿+2
感官：被动察觉 10
语言：—
挑战等级：1/2（100XP）

***屏息 Hold Breath。***鳄鱼可以憋气 15 分钟。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（1d10+2）的穿刺伤害，且目标被擒抱（逃脱 DC 12）。直至擒抱解除，目标陷入被束缚状态，且该鳄鱼不能啃咬另一个目标。

## 亡命恶犬 Death Dog

*中型怪兽，中立邪恶*

**AC：12**
**HP：39（6d8+12）**
**速度：40 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 15（+2） | 敏捷 14（+2） | 体质 14（+2） |
| 智力 3（-4） | 感知 13（+1） | 魅力 6（-2） |

**技能：察觉+5，隐匿+4**
**感官：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 15**
**语言：—**
**挑战等级：1（200 XP）**

***双头 Two-Headed。***恶犬进行感知（察觉）检定，以及抵抗目盲、魅惑、耳聋、恐慌、震慑和应击昏迷等效应而进行豁免检定时具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***恶犬发动两次啃咬攻击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害，如果目标是生物，则该生物必须进行一次 DC 12 的体质豁免，豁免失败者将感染疾病，并持续中毒直至感染的疾病得到治愈。感染该疾病的生物在 24 小时结束后将再次进行该豁免，再次豁免失败时，其生命值上限减损 5（1d10）。该减损效应持续至所感染疾病得到治愈。疾病效应将目标的生命值上限降至 0 时，目标死亡。

**亡命恶犬 death dog** 是栖息在平原、沙漠、以及幽暗地域等地的邪恶双头猎犬。这些恶犬心里燃烧着憎恨，随时准备袭击往来的旅行者和冒险者，以获得一顿鲜肉大餐。亡命恶犬的唾液带有污秽的病菌，被其咬到的伤口会逐渐受侵蚀而腐烂。




## 鹿 Deer

*中型野兽，无阵营*

**AC：13**
**HP：4（1d8）**
**速度：50 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 11（+0） | 敏捷 16（+3） | 体质 11（+0） |
| 智力 2（-4） | 感知 14（+2） | 魅力 5（-3） |

**感官：被动察觉 12**
**语言：—**
**挑战等级：0（10 XP）**

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+2，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*2（1d4）的穿刺伤害。

## 恐狼 Dire Wolf

*大型野兽，无阵营*

**AC：14（天生护甲）**
**HP：37（5d10+10）**
**速度：50 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 17（+3） | 敏捷 15（+2） | 体质 15（+2） |
| 智力 3（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 7（-2） |

**技能：察觉+3，隐匿+4**
**感官：被动察觉 13**
**语言：—**
**挑战等级：1（200XP）**

***敏锐嗅听觉 Keen Hearing and Smell。***狼依赖听觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

***集群战术 Pack Tactics。***狼至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（2d6+3）的穿刺伤害。如果目标是生物，则目标必须进行一次 DC 13 的力量豁免，豁免失败者将应击倒地。

## 驮用马 Draft Horse

*大型野兽，无阵营*

**AC：10**
**HP：19（3d10+3）**
**速度：40 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 10（+0） | 体质 12（+1） |
| 智力 2（-4） | 感知 11（+0） | 魅力 7（-2） |

**感官：被动察觉 10**
**语言：—**
**挑战等级：1/4（50 XP）**

### 动作

***踢击 Hooves。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*9（2d4+4）的钝击伤害。

## 鹰 Eagle

*小型野兽，无阵营*

AC：12
HP：3（1d6）
速度：10 尺，飞行 60 尺

力量 6（-2） 敏捷 15（+2） 体质 10（+0）
智力 2（-4） 感知 14（+2） 魅力 7（-2）

技能：察觉+4
感官：被动察觉 14
语言：—
挑战等级：0（10 XP）

***敏锐视觉 Keen Sight*。**鹰依赖视觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***禽爪 Talons*。***近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d4+2）的挥砍伤害。

## 象 Elephant

*巨型野兽，无阵营*

AC：12（天生护甲）
HP：76（8d12+24）
速度：40 尺

力量 22（+6） 敏捷 9（-1） 体质 17（+3）
智力 3（-4） 感知 11（+0） 魅力 6（-2）

感官：被动察觉 10
语言：—
挑战等级：4（1100 XP）

***践踏冲锋 Trampling Charge*。**象先向目标直线移动至少 20 尺，然后在同一回合里对其发动顶撞攻击。该目标必须成功通过一次 DC 12 的力量豁免否则将应击倒地。如果目标正处于倒地，则该象可以用一个附赠动作发动一次踩踏攻击。

### 动作

***顶撞 Gore*。***近战武器攻击：*命中+8，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*19（3d8+6）的穿刺伤害。

***踩踏 Stomp*。***近战武器攻击：*命中+8，触及 5 尺，单一倒地生物。*伤害：*22（3d10+6）的钝击伤害。

## 麋鹿 Elk

*大型野兽，无阵营*

AC：10
HP：13（2d10+2）
速度：50 尺

力量 16（+3） 敏捷 10（+0） 体质 12（+1）
智力 2（-4） 感知 10（+0） 魅力 6（-2）

感官：被动察觉 10
语言：—
挑战等级：1/4（50 XP）

***冲锋 Charge*。**如果麋鹿先向目标直线移动至少 20 尺，然后在同一回合以冲撞攻击命中该目标。此时该目标将受到额外 7（2d6）的伤害。如果该目标是一个生物，则其必须成功通过一次 DC 13 的力量豁免否则将应击倒地。

### 动作

***冲撞 Ram*。***近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d6+3）的钝击伤害。

***蹄击 Hooves*。***近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一倒地目标。*伤害：*8（2d4+3）的钝击伤害。

## 飞蛇 Flying Snake

*微型野兽，无阵营*

AC：14
HP：5（2d4）
速度：30 尺，飞行 60 尺，游泳 30 尺

力量 4（-3） 敏捷 18（+4） 体质 11（+0）
智力 2（-4） 感知 12（+1） 魅力 5（-3）

感官：盲视 10 尺，被动察觉 11
语言：—
挑战等级：1/8（25 XP）

***飞掠 Flyby*。**飞蛇飞出敌人的触及范围时不会引起借机攻击。

### 动作

***啃咬 Bite*。***近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*1 点穿刺伤害，外加 7（3d4）的毒素伤害。

**飞蛇 flying snake** 是出没在偏远丛林里的一种色彩鲜艳的有翼蛇类。部族中人和宗教信徒有时会驯养飞蛇作为信使，并把卷轴卷在其身上方便传递。

## 青蛙 Frog

*微型野兽，无阵营*

AC：11
HP：1（1d4-1）
速度：20 尺，游泳 20 尺

力量 1（-5） 敏捷 13（+1） 体质 8（-1）
智力 1（-5） 感知 8（-1） 魅力 3（-4）

技能：察觉+1，隐匿+3

感官：黑暗视觉 30 尺，被动察觉 11
语言：—
挑战等级：0（0XP）

***水陆两栖 Amphibious*。**青蛙可以在空气或水中呼吸。

***立定起跳 Standing Leap*。**青蛙不需要助跑就可以跳 10 尺远、5 尺高，且视为移动的一部分。

**青蛙 frog** 无有效攻击手段。它以小昆虫为食，栖息地靠近水源、树林或地底。青蛙的资料也可以用来代表**蟾蜍 toad**。

## 巨猿 Giant Ape

*巨型野兽，无阵营*

**AC：12**
**HP：157（15d12+60）**
**速度：40 尺，攀爬 40 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 23（+6） | 敏捷 14（+2） | 体质 18（+4） |
| 智力 7（-2） | 感知 12（+1） | 魅力 7（-2） |

**技能：运动+9，察觉+4**
**感官：被动察觉 14**
**语言：—**
**挑战等级：7（2900 XP）**

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***巨猿发动两次拳击攻击。

***拳击 Fist。****近战武器攻击：*命中+9，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*22（3d10+6）的钝击伤害。

***掷石 Rock。****远程武器攻击：*命中+9，射程 50/100 尺，单一目标。*伤害：*30（7d6+6）的钝击伤害。

## 巨獾 Giant Badger

*中型野兽，无阵营*

**AC：10**
**HP：13（2d8+4）**
**速度：30 尺，掘穴 10 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 13（+1） | 敏捷 10（+0） | 体质 15（+2） |
| 智力 2（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 5（-3） |

**感官：黑暗视觉 30 尺，被动察觉 11**
**语言：—**
**挑战等级：1/4（50 XP）**

***敏锐嗅觉 Keen Smell。***獾依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***獾发动两次攻击：一次啃咬一次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d6+1）的穿刺伤害。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（2d4+1）的穿刺伤害。

## 巨蝙蝠 Giant Bat

*大型野兽，无阵营*

**AC：13**
**HP：22（4d10）**
**速度：10 尺，飞行 60 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 15（+2） | 敏捷 16（+3） | 体质 11（+0） |
| 智力 2（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 6（-2） |

**感官：盲视 60 尺，被动察觉 11**
**语言：—**
**挑战等级：1/4（50 XP）**

***回声定位 Echolocation。***蝙蝠陷入耳聋时无法使用盲视。

***敏锐听觉 Keen Hearing。***蝙蝠依赖听觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害。

## 巨野猪 Giant Boar

*大型野兽，无阵营*

**AC：12（天生护甲）**
**HP：42（5d10+15）**
**速度：40 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 17（+3） | 敏捷 10（+0） | 体质 16（+3） |
| 智力 2（-4） | 感知 7（-2） | 魅力 5（-3） |

**感官：被动察觉 8**
**语言：—**
**挑战等级：2（450 XP）**

***冲锋 Charge。***如果野猪在牙撕攻击之前向目标直线移动至少 20 尺，则目标将受额外 7（2d6）的挥砍伤害，如果目标是生物，则其必须必须进行一次 DC 13 的力量豁免，豁免失败则应击倒地。

***顽强 Relentless（短休或长休后充能）。***野猪受到 10 点或更低的伤害而使其生命值降至 0 时，改为其生命值降至 1。

### 动作

***牙撕 tusk。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（2d6+3）的挥砍伤害。

## 巨蜈蚣 Giant Centipede

*小型野兽，无阵营*

**AC：13（天生护甲）**
**HP：4（1d6+1）**
**速度：30 尺，攀爬 30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 5（-2） | 敏捷 14（+2） | 体质 12（+1） |
| 智力 1（-5） | 感知 7（-2） | 魅力 3（-4） |

**感官：盲视 30 尺，被动察觉 8**
**语言：—**
**挑战等级：1/4（50 XP）**

### 动作

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*4（1d4+2）的穿刺伤害，目标必须进行一次 DC 11 的体质豁免，豁免失败则受 10（3d6）的毒素伤害。如果该毒素伤害将目标的生命值降至 0，则该目标伤势稳定但仍持续中毒 1 小时。恢复生命值无法解除该中毒效应，且以该方式中毒时目标同时还将陷入麻痹。

## 巨蟒 Giant Constrictor Snake

*巨型野兽，无阵营*

**AC**：**12**
**HP**：**60（8d12+8）**
**速度**：**30 尺，游泳 30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 19（+4） | 敏捷 14（+2） | 体质 12（+1） |
| 智力 1（-5） | 感知 10（+0） | 魅力 3（-4） |

**技能**：**察觉+2**
**感官**：**盲视 10 尺，被动察觉 12**
**语言**：**—**
**挑战等级**：**2（450 XP）**

### 动作

***啃咬 Bite***。*近战武器攻击*：命中+6，触及 10 尺，单一生物。*伤害*：11（2d6+4）的穿刺伤害。

***绞缠 Constrict***。*近战武器攻击*：命中+6，触及 5 尺，单一生物。*伤害*：13（2d8+4）的钝击伤害，且目标被擒抱（逃脱 DC 16）。直到擒抱解除前目标被束缚，且该蛇不能绞缠另一目标。

## 巨蟹 Giant Crab

*中型野兽，无阵营*

**AC**：**15（天生护甲）**
**HP**：**13（3d8）**
**速度**：**30 尺，游泳 30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 13（+1） | 敏捷 15（+2） | 体质 11（+0） |
| 智力 1（-5） | 感知 9（-1） | 魅力 3（-4） |

**技能**：**隐匿+4**
**感官**：**盲视 30 尺，被动察觉 9**
**语言**：**—**
**挑战等级**：**1/8（25 XP）**

***水陆两栖 Amphibious***。蟹可以在空气或水中呼吸。

### 动作

***爪击 Claws***。*近战武器攻击*：命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：4（1d6+1）的钝击伤害，目标被擒抱（逃脱 DC 11）。该蟹有两只前爪，它只能用每只前爪擒抱一个目标。



## 巨鳄 Giant Crocodile

*巨型野兽，无阵营*

**AC**：**14（天生护甲）**
**HP**：**85（9d12+27）**
**速度**：**30 尺，游泳 50 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 21（+5） | 敏捷 9（-1） | 体质 17（+3） |
| 智力 2（-4） | 感知 10（+0） | 魅力 7（-2） |

**技能**：**隐匿+5**
**感官**：**被动察觉 10**
**语言**：**—**
**挑战等级**：**5（1800 XP）**

***屏息 Hold Breath***。鳄鱼可以憋气 30 分钟。

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。鳄鱼发动两次攻击：啃咬和一次尾击。

***啃咬 Bite***。*近战武器攻击*：命中+8，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：21（3d10+5）的穿刺伤害，目标被擒抱（逃脱 DC 12）。直至擒抱解除，目标陷入被束缚状态，且该鳄鱼不能啃咬另一目标。

***尾击 Tail***。*近战武器攻击*：命中+8，触及 10 尺，单一未被该鳄鱼擒抱的目标。*伤害*：14（2d8+5）的钝击伤害。如果目标是生物，则其必须成功通过一次 DC 16 的力量豁免，否则将应击倒地。

## 巨鹰 Giant Eagle

*大型野兽，中立善良*

**AC**：**13**
**HP**：**26（4d10+4）**
**速度**：**10 尺，飞行 80 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 16（+3） | 敏捷 17（+3） | 体质 13（+1） |
| 智力 8（-1） | 感知 14（+2） | 魅力 10（+0） |

**技能**：**察觉+4**
**感官**：**被动察觉 14**
**语言**：**巨鹰能理解通用语，但是不会说**
**挑战等级**：**1（200 XP）**

***敏锐视觉 Keen Sight***。鹰依赖视觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。鹰发动两次攻击，一次是喙啄，一次是爪击。

***喙啄 Beak***。*近战武器攻击*：命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：6（1d6+3）的穿刺伤害。

***禽爪 Talons***。*近战武器攻击*：命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：10（2d6+3）的挥砍伤害。

## 巨麋鹿 Giant Elk

*巨型野兽，无阵营*

**AC**：**14（天生护甲）**
**HP**：**42（5d12+10）**
**速度**：**60 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 19（+4） | 敏捷 16（+3） | 体质 14（+2） |
| 智力 7（-2） | 感知 14（+2） | 魅力 10（+0） |

**技能**：**察觉+4**
**感官**：**被动察觉 14**
**语言**：**巨型麋鹿语，懂得通用语、精灵语和木族语**
**挑战等级**：**2（450 XP）**

***冲锋 Charge*。**如果麋鹿先向目标直线移动至少 20 尺，然后在同一回合以冲撞攻击命中该目标。此时该目标将受到额外 7（2d6）的伤害。如果该目标是一个生物，则其必须成功通过一次 DC 14 的力量豁免否则将应击倒地。

### 动作

***冲撞 Ram*。***近战武器攻击*：命中+6，触及 10 尺，单一目标。*伤害*：11（2d6+4）的钝击伤害。

***蹄击 Hooves*。***近战武器攻击*：命中+6，触及 5 尺，单一倒地目标。*伤害*：22（4d8+4）的钝击伤害。

威严的**巨麋鹿 giant elk** 非常罕见，而每当它的出现时，通常都被认为是重要事件的预兆，比如预示着某个国王即将诞生。传说众神到访物质位面时，以巨麋鹿的形式显现。因此，许多文化都认为狩猎这种生物可能会招致神祇的愤怒。

## 巨火甲虫 Giant Fire Beetle

*小型野兽，无阵营*

**AC**：**13（天生护甲）**
**HP**：**4（1d6+1）**
**速度**：**30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 8（-1） | 敏捷 10（+0） | 体质 12（+1） |
| 智力 1（-5） | 感知 7（-2） | 魅力 3（-4） |

**感官**：**盲视 30 尺，被动察觉 8**
**语言**：**—**
**挑战等级**：**0（10 XP）**

***照明 Illumination*。**甲虫向身边半径 10 尺范围散发出明亮光以及其外 10 尺的微光光照。

### 动作

***啃咬 Bite*。***近战武器攻击*：命中+1，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：2（1d6-1）的挥砍伤害，

**巨火甲虫 giant fire beetle** 是一种夜行生物，其名字来源于它们身上一对发光的腺体。巨火甲虫的腺体在其死去后的 1d6 日里依然可以持续发光，而矿工和冒险者们则时常会以之为己所用。巨火甲虫通常出没在地底和密林之中。

## 巨蛙 Giant Frog

*中型野兽，无阵营*

**AC**：**11**
**HP**：**18（4d8）**
**速度**：**30 尺，游泳 30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 12（+1） | 敏捷 13（+1） | 体质 11（+0） |
| 智力 2（-4） | 感知 10（+0） | 魅力 3（-4） |

**技能**：**察觉+2，隐匿+3**
**感官**：**黑暗视觉 30 尺，被动察觉 12**
**语言**：**—**
**挑战等级**：**1/4（50 XP）**

***水陆两栖 Amphibious*。**青蛙可以在空气或水中呼吸。

***立定起跳 Standing Leap*。**青蛙不需要助跑就可以跳 20 尺远、10 尺高，且视为移动的一部分。

### 动作

***啃咬 Bite*。** *近战武器攻击*：命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：4（1d6+1）的穿刺伤害，目标被擒抱（逃脱 DC 11）。直至擒抱结束前，该目标被束缚，而青蛙无法啃咬其他目标。

***吞咽 Swallow*。**青蛙对正被它擒抱的小型或更小体型生物发动一次啃咬攻击。若该攻击命中，则目标被吞下并结束其擒抱状态。被吞下的目标陷入目盲且被束缚，其对于青蛙身体外的攻击或效应视为处于全掩护，并在每次该青蛙的回合开始时受 5（2d4）的强酸伤害。青蛙不能同时吞咽多于一个的生物。

如果该青蛙死亡，则被吞下的生物将不再受束缚，且可以消耗 5 尺移动力逃出，然后在尸体旁现身并陷入倒地状态。



## 巨山羊 Giant Goat

*大型野兽，无阵营*

**AC：11（天生护甲）**
**HP：19（3d10+3）**
**速度：40 尺**

| 力量 17（+3） | 敏捷 11（+0） | 体质 12（+1） |
|---|---|---|
| 智力 3（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 6（-2） |

**感官：被动察觉 11**
**语言：—**
**挑战等级：1/2（100 XP）**

***冲锋 Charge。***如果山羊先向目标直线移动至少 20 尺，然后在同一回合以冲撞攻击命中该目标。此时该目标将受到额外 5（2d4）的钝击伤害。如果该目标是一个生物，则其必须成功通过一次 DC 13 的力量豁免否则将应击倒地。

***稳步 Sure-Footed。***山羊抵抗应击倒地效应所进行的力量和敏捷豁免具有优势。

### 动作

***冲撞 Ram。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*8（2d4+3）的钝击伤害。

## 巨鬣狗 Giant Hyena

*大型野兽，无阵营*

**AC：12**
**HP：45（6d10+12）**
**速度：50 尺**

| 力量 16（+3） | 敏捷 14（+2） | 体质 14（+2） |
|---|---|---|
| 智力 2（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 7（-2） |

**技能：察觉+3**
**感官：被动察觉 13**
**语言：—**
**挑战等级：1（200 XP）**

***横行 Rampage。***鬣狗在其自己回合以一次近战攻击使某生物生命值降至 0 时，该鬣狗可以执行一个附赠动作以移动至多等同于其速度一半的距离并发动一次啃咬攻击。

### 动作

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（2d6+3）的穿刺伤害，

## 巨蜥 Giant Lizard

*大型野兽，无阵营*

**AC：12（天生护甲）**
**HP：19（3d10+3）**
**速度：30 尺，攀爬 30 尺**

| 力量 15（+2） | 敏捷 12（+1） | 体质 13（+1） |
|---|---|---|
| 智力 2（-4） | 感知 10（+0） | 魅力 5（-3） |

**感官：黑暗视觉 30 尺，被动察觉 10**
**语言：—**
**挑战等级：1/4（50 XP）**

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d8+2）的穿刺伤害。

**巨蜥 giant lizard** 可以用作骑乘或驼役动物。蜥人一族驯养它们作自己的宠物，而卓尔、灰矮人和其他幽暗地域的居民们则会将地下世界的巨蜥用作坐骑和牲畜。

> **变体：巨蜥特质 Giant Lizard Traits**
>
> 一些巨蜥具有以下一项或全部两项特质。
>
> ***屏息 Hold Breath。***蜥蜴可以憋气 15 分钟。（拥有该特质的蜥蜴同时还具有 30 尺的移动速度。）
>
> ***蛛行 Spider Climb。***蜥蜴可以在困难地形的表面攀爬，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

## 巨章鱼 Giant Octopus

*大型野兽，无阵营*

**AC：11**
**HP：52（8d10+8）**
**速度：10 尺，游泳 60 尺**

| 力量 17（+3） | 敏捷 13（+1） | 体质 13（+1） |
|---|---|---|
| 智力 4（-3） | 感知 10（+0） | 魅力 4（-3） |

**技能：察觉+4，隐匿+2**
**感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14**
**语言：—**
**挑战等级：1（200 XP）**

***屏息 Hold Breath。***离水后，章鱼可以憋气 1 小时。

***水下伪装 Underwater Camouflage。***章鱼在水下地形中进行躲藏时所作的敏捷（隐匿）检定具有优势。

***水下呼吸 Water Breathing。***章鱼只能在水下呼吸。

### 动作

***触须 Tentacles。****近战武器攻击：*命中+5，触及 15 尺，单一目标。*伤害：*10（2d6+3）的钝击伤害。如果目标是一生物，则其被擒抱（逃脱 DC 16）。直至擒抱终止前，该目标被束缚，且章鱼无法再对另一目标使用其触须攻击。

***墨汁云 Ink Cloud（短休或长休后充能）。***章鱼在水下时可以向身边 20 尺半径范围内释放出墨汁。随后 1 分钟里该区域将处于重度遮蔽，不过一阵流经该地的水流即可以驱散墨汁。释放墨汁后，该章鱼即可用一个附赠动作来执行疾走 Dash 动作。



## 巨猫头鹰 Giant Owl

*大型野兽，无阵营*

AC：12
HP：19（3d10+3）
速度：5 尺，飞行 60 尺

力量 13（+1）　敏捷 15（+2）　体质 12（+1）
智力 8（-1）　感知 13（+1）　魅力 10（+0）

技能：察觉+5，隐匿+4
感官：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 15
语言：巨猫头鹰，懂通用语、精灵语和木族语但不能说
挑战等级：1/4（50 XP）

***飞掠 Flyby。***猫头鹰飞出敌人的触及范围时不会引起借机攻击。

***敏锐视听觉 Keen Hearing and Sight。***猫头鹰依赖视觉和听觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***禽爪 Talons。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*8（2d6+1）的挥砍伤害。

**巨猫头鹰 giant owls** 通常会是精类和其他木族生物的朋友，而且还会充当其林地领域的警卫。

## 巨毒蛇 Giant Poisonous Snake

*中型野兽，无阵营*

AC：14
HP：11（2d8+2）
速度：30 尺，游泳 30 尺

力量 10（+0）　敏捷 18（+4）　体质 13（+1）
智力 2（-4）　感知 10（+0）　魅力 3（-4）

技能：察觉+2
感官：盲视 10 尺，被动察觉 12
语言：—
挑战等级：1/4（50 XP）

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+6，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*6（1d4+4）的穿刺伤害，且目标必须进行一次 DC11 的体质豁免，豁免失败则受到 10（3d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

**变体：致病巨鼠 Diseased Giant Rats**

一些巨鼠的啃咬攻击会散播污秽的疾病。一只致病巨鼠拥有挑战等级 1/8（25 XP）且具有以下动作项代替其原普通啃咬攻击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d4+2）的穿刺伤害。如果目标是一生物，则其必须成功通过一次 DC 10 的体质豁免否则将感染一种疾病。直至该疾病治愈前，该目标只能通过魔法手段回复生命值，且每经过 24 小时其生命值上限就减损 3（1d6）。如果该目标的生命值上限因疾病的原因降至 0，则该目标死亡。

**公告**

城中发现巨鼠出没。任何被巨鼠咬到的人请向就近的神庙请求援助和祈祷。

为应对该状况，市里现在给每只城中的巨鼠悬赏一枚银币。需要兑换报酬的人请在黄昏前的白天时间到码头将证物交付给警备队长。

## 巨鼠 Giant Rat

*小型野兽，无阵营*

AC：12
HP：7（2d6）
速度：30 尺

力量 7（-2）　敏捷 15（+2）　体质 11（+0）
智力 2（-4）　感知 10（+0）　魅力 4（-3）

感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
语言：—
挑战等级：1/8（25 XP）

***敏锐嗅觉 Keen Smell。***老鼠依赖嗅觉进的感知（察觉）检定具有优势。

***集群战术 Pack Tactics。***老鼠至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d4+2）的穿刺伤害。

## 巨蝎 Giant Scorpion

*大型野兽，无阵营*

AC：15（天生护甲）
HP：52（7d10+14）
速度：40 尺

力量 15（+2）　敏捷 13（+1）　体质 15（+2）
智力 1（-5）　感知 9（-1）　魅力 3（-4）

感官：盲视 60 尺，被动察觉 9
语言：—
挑战等级：3（700 XP）

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***蝎子发动三次攻击：两次爪击和一次钉刺。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d8+2）的钝击伤害，且目标被擒抱（逃脱 DC12）。蝎子有两只钳爪，其每只爪子只能擒抱一个目标。

***钉刺 Sting。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*7（1d10+2）的穿刺伤害，且目标必须成功通过一次 DC 12 的体质豁免，否则将受到 22（4d10）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

## 巨海马 Giant Sea Horse

*大型野兽，无阵营*

**AC**：**13（天生护甲）**
**HP**：**16（3d10）**
**速度**：**0 尺，游泳 40 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 12（+1） | 15（+2） | 11（+0） | 2（-4） | 12（+1） | 5（-3） |

**感官**：**被动察觉 11**
**语言**：**—**
**挑战等级**：**1/2（100 XP）**

***冲锋 Charge***。如果海马先向目标直线移动至少 20 尺，然后在同一回合以冲撞攻击命中该目标。此时该目标将受到额外 7（2d6）的钝击伤害。如果该目标是一个生物，则其必须成功通过一次 DC 11 的力量豁免否则将应击倒地。

***水下呼吸 Water Breathing***。海马只能在水下呼吸。

### 动作

***冲撞 Ram***。*近战武器攻击*：命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：4（1d6+1）的钝击伤害。

**巨海马 giant sea horses** 跟其小一号的近亲一样，是一种长着五彩身躯和卷曲尾巴的腼腆鱼类。水生精灵们会驯养这种野兽作为自己的坐骑。

## 巨鲨 Giant Shark

*巨型野兽，无阵营*

**AC**：**13（天生护甲）**
**HP**：**126（11d12+55）**
**速度**：**0 尺，游泳 50 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 23（+6） | 11（+0） | 21（+5） | 1（-5） | 10（+0） | 5（-3） |

**技能**：**察觉+3**
**感官**：**盲视 60 尺，被动察觉 13**
**语言**：**—**
**挑战等级**：**5（1800 XP）**

***血腥狂怒 Blood Frenzy***。鲨鱼对生命值没有全满的生物发动近战攻击时，其攻击检定具有优势。

***水下呼吸 Water Breathing***。鲨鱼只能在水下呼吸。

### 动作

***啃咬 Bite***。*近战武器攻击*：命中+9，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：22（3d10+6）的穿刺伤害。

在深海出没的**巨鲨 giant shark** 身长达 30 尺。它们会无畏的猎杀任何在其眼前的东西，包括鲸鱼和一切船只。

## 巨蜘蛛 Giant Spider

*大型野兽，无阵营*

**AC**：**14（天生护甲）**
**HP**：**26（4d10+4）**
**速度**：**30 尺，攀爬 30 尺**

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 14（+2） | 16（+3） | 12（+1） | 2（-4） | 11（+0） | 4（-3） |

**技能**：**隐匿+7**
**感官**：**盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10**
**语言**：**—**
**挑战等级**：**1（200 XP）**

***蛛行 Spider Climb***。蜘蛛可以在困难地形的表面攀爬，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

***蛛网感知 Web Sense***。与蛛网接触时，蜘蛛可以知晓其他与该蛛网接触生物的准确位置。

***蛛网行者 Web Walker***。蜘蛛在蛛网上移动时无视蛛网造成的移动限制。

### 动作

***啃咬 Bite***。*近战武器攻击*：命中+5，触及 5 尺，单一生物。*伤害*：7（1d8+3）的穿刺伤害，目标必须进行一次 DC 11 的体质豁免，豁免失败则受到 9（2d8）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。如果该毒素伤害将目标生命值降至 0，则目标伤势稳定但中毒 1 小时。恢复生命值无法让目标摆脱该中毒效应，且其在以该方式中毒期间同时陷入麻痹。

***蛛网 Web（充能 5~6）***。*远程武器攻击*：命中+5，射程 30/60 尺，单一生物。*伤害*：目标受蛛网束缚。作为一个动作项，被束缚者可以进行一次 DC 12 的力量检定，检定通过则挣脱蛛网。蛛网可以被攻击和被破坏（AC 10，5 点生命值，火焰易伤，免疫钝击、毒素和心灵伤害）。

**巨蜘蛛 giant spider** 善用蛛网捕猎，它们精心编制巨网设伏，或是直接从腹部喷出粘稠的带状蛛丝进行诱捕。巨型蜘蛛常见于地底，它们在黑暗的地底裂缝中布满蛛丝筑成巢穴。巢穴里通常挂满大大小小的蛛丝茧，茧中困着捕猎来的各种生物。



## 巨蟾 Giant Toad

*大型野兽，无阵营*

**AC：11**
**HP：19（6d10+6）**
**速度：20 尺，游泳 40 尺**

**力量 15（+2）　敏捷 13（+1）　体质 13（+1）**
**智力 2（-4）　感知 10（+0）　魅力 3（-4）**

**感官：黑暗视觉 30 尺，被动察觉 10**
**语言：—**
**挑战等级：1（200 XP）**

***水陆两栖 Amphibious。*** 蟾蜍可以在空气或水中呼吸。

***立定起跳 Standing Leap。*** 蟾蜍不需要助跑就可以跳 20 尺远、10 尺高，且视为移动的一部分。

### 动作

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 7（1d10+2）的穿刺伤害，外加 5（1d10）的毒素伤害，且目标被擒抱（逃脱 DC 13）。直至擒抱结束前，该目标被束缚，而蟾蜍无法啃咬其他目标。

***吞咽 Swallow。*** 蟾蜍对正被它擒抱的中型或更小体型生物发动一次啃咬攻击。若该攻击命中，则目标被吞下并结束其被擒抱状态。被吞下的目标陷入目盲且被束缚，其对于蟾蜍身体外的攻击或效应视为处于全掩护，并在每次该蟾蜍的回合开始时受 10（3d6）的强酸伤害。蟾蜍不能同时吞咽多于一个的生物。

如果该蟾蜍死亡，则被其吞下的生物将不再受束缚，且可以消耗 5 尺移动力逃出，然后在尸体旁现身并陷入倒地状态。

## 巨秃鹫 Giant Vulture

*大型野兽，中立邪恶*

**AC：10**
**HP：22（3d10+6）**
**速度：10 尺，飞行 60 尺**

**力量 15（+2）　敏捷 10（+0）　体质 15（+2）**
**智力 6（-2）　感知 12（+1）　魅力 7（-2）**

**技能：察觉+3**
**感官：被动察觉 13**
**语言：能理解通用语但不会说**
**挑战等级：1（200 XP）**

***敏锐视嗅觉 Keen Sight and Smell。*** 秃鹫依赖视觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

***集群战术 Pack Tactics。*** 秃鹫至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。*** 秃鹫发动两次攻击：一次喙啄和一次爪击。

***喙啄 Beak。*** *近战武器攻击：* 命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 7（2d4+2）的穿刺伤害。

***禽爪 Talons。*** *近战武器攻击：* 命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 9（2d6+2）的挥砍伤害。

**巨秃鹰 giant vulture** 有相对较高的智力并长着险恶的弓背。跟自己体型较小的近亲不同，巨秃鹫会攻击负伤的生物提前结束其生命。人们都知道巨秃鹫会跟随着受饥渴折磨的生物游荡好几天，以享受对方的痛苦。

## 巨黄蜂 Giant Wasp

*中型野兽，无阵营*

**AC：12**
**HP：13（3d8）**
**速度：10 尺，飞行 50 尺**

**力量 10（+0）　敏捷 14（+2）　体质 10（+0）**
**智力 1（-5）　感知 10（+0）　魅力 3（-4）**

**感官：被动察觉 10**
**语言：—**
**挑战等级：1/2（100 XP）**

### 动作

***钉刺 Sting。*** *近战武器攻击：* 命中+4，触及 5 尺，单一生物。*伤害：* 5（1d6+2）的穿刺伤害，且目标必须成功通过一次 DC 11 的体质豁免，否则将受到 10（3d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。如果该毒素伤害将目标生命值降至 0，则目标伤势稳定但中毒 1 小时。恢复生命值无法让目标摆脱该中毒效应，且其在以该方式中毒期间同时陷入麻痹。

## 巨鼬 Giant Weasel

*中型精类，守序善良*

**AC：13**
**HP：9（2d8）**
**速度：40 尺**

**力量 11（+0）　敏捷 16（+3）　体质 10（+0）**
**智力 4（-3）　感知 12（+1）　魅力 5（-3）**

**技能：察觉+3，隐匿+5**
**感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13**
**语言：—**
**挑战等级：1/8（25 XP）**

***敏锐嗅听觉 Keen Hearing and Smell。*** 鼬鼠依赖听觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 5（1d4+3）的穿刺伤害。

## 巨狼蛛 Giant Wolf Spider

*中型野兽，无阵营*

**AC**：13
**HP**：11（2d8+2）
**速度**：40 尺，攀爬 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 12（+1） | 敏捷 16（+3） | 体质 13（+1） |
| 智力 3（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 4（-3） |

**技能**：察觉+3，隐匿+7
**感官**：盲视 10 尺，黑暗视觉 60 尺，被动察觉 13
**语言**：—
**挑战等级**：1/4（50 XP）

***蛛行 Spider Climb。***蜘蛛可以在困难地形的表面攀爬，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

***蛛网感知 Web Sense。***与蛛网接触时，蜘蛛可以知晓其他与该蛛网接触生物的准确位置。

***蛛网行者 Web Walker。***蜘蛛在蛛网上移动时无视蛛网造成的移动限制。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*4（1d6+1）的穿刺伤害，目标必须进行一次 DC 11 的体质豁免，豁免失败则受到 7（2d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。如果该毒素伤害将目标生命值降至 0，则目标伤势稳定但中毒 1 小时。恢复生命值无法让目标摆脱该中毒效应，且其在以该方式中毒期间同时陷入麻痹。

比巨蜘蛛体型小一级的**巨狼蛛 giant wolf spider** 在开阔的地域狩猎，它们也时常会躲藏在地洞、裂隙，或一些废墟下的空腔里。

## 山羊 Goat

*中型野兽，无阵营*

**AC**：10
**HP**：4（1d8）
**速度**：40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 12（+1） | 敏捷 10（+0） | 体质 11（+0） |
| 智力 2（-4） | 感知 10（+0） | 魅力 5（-3） |

**感官**：被动察觉 10
**语言**：—
**挑战等级**：0（10 XP）

***冲锋 Charge。***如果山羊先向目标直线移动至少 20 尺，然后在同一回合以冲撞攻击命中该目标。此时该目标将受到额外 2（1d4）的钝击伤害。如果该目标是一个生物，则其必须成功通过一次 DC 10 的力量豁免否则将应击倒地。

***稳步 Sure-Footed。***山羊抵抗应击倒地效应所进行的力量和敏捷豁免具有优势。

### 动作

***冲撞 Ram。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*3（1d4+1）的钝击伤害。




## 猎鹰 Hawk

*微型野兽，无阵营*

**AC**：13
**HP**：1（1d4-1）
**速度**：10 尺，飞行 60 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 5（-3） | 敏捷 16（+3） | 体质 8（-1） |
| 智力 2（-4） | 感知 14（+2） | 魅力 6（-2） |

**技能**：察觉+4
**感官**：被动察觉 14
**语言**：—
**挑战等级**：0（10XP）

***敏锐视觉 Keen Sight。***猎鹰依赖视觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***禽爪 Talons。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*1 点挥砍伤害。

## 寻猎鲨 Hunter Shark

*大型野兽，无阵营*

**AC**：12（天生护甲）
**HP**：45（6d10+12）
**速度**：0 尺，游泳 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 13（+1） | 体质 15（+2） |
| 智力 1（-5） | 感知 10（+0） | 魅力 4（-3） |

**技能**：察觉+2
**感官**：盲视 30 尺，被动察觉 12
**语言**：—
**挑战等级**：2（450 XP）

***血腥狂怒 Blood Frenzy。***鲨鱼对生命值没有全满的生物发动近战攻击时，其攻击检定具有优势。

***水下呼吸 Water Breathing。***鲨鱼只能在水下呼吸。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*13（2d8+4）的穿刺伤害。

出没于深水水域的**寻猎鲨 Hunter Shark** 体型比巨鲨小但比礁鲨大。复数的寻猎鲨会同一区域里觅食，但会分开独自独自狩猎。完全长大的寻猎鲨可以长到 15 到 20 尺。

## 鬣狗 Hyena

*中型野兽，无阵营*

**AC：11**
**HP：5（1d8+1）**
**速度：50 尺**

**力量 11（+0）　敏捷 13（+1）　体质 12（+1）**
**智力 2（-4）　感知 12（+1）　魅力 5（-3）**

**技能：察觉+3**
**感官：被动察觉 13**
**语言：—**
**挑战等级：0（10 XP）**

***集群战术 Pack Tactics。***鬣狗至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

### 动作

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：*命中+2，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*3（1d6）的穿刺伤害，

## 豺狗 Jackal

*小型野兽，无阵营*

**AC：12**
**HP：3（1d6）**
**速度：40 尺**

**力量 8（-1）　敏捷 15（+2）　体质 11（+0）**
**智力 3（-4）　感知 12（+1）　魅力 6（-2）**

**技能：察觉+3**
**感官：被动察觉 13**
**语言：—**
**挑战等级：0（10 XP）**

***敏锐嗅听觉 Keen Hearing and Smell。***豺狗依赖听觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

***集群战术 Pack Tactics。***豺狗至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+1，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*1（1d4-1）的穿刺伤害，




## 虎鲸 Killer Whale

*巨型野兽，无阵营*

**AC：12（天生护甲）**
**HP：90（12d12 +12）**
**速度：0 尺，游泳 60 尺**

**力量 19（+4）　敏捷 10（+0）　体质 13（+1）**
**智力 3（-4）　感知 12（+1）　魅力 7（-2）**

**技能：察觉+3**
**感官：盲视 120 尺，被动察觉 13**
**语言：—**
**挑战等级：3（700 XP）**

***回声定位 Echolocation。***虎鲸耳聋时不能使用其盲视感官。

***屏息 Hold Breath。***虎鲸可以憋气 30 分钟。

***敏锐听觉 Keen Hearing。***虎鲸依赖听觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。命中：21（5d6+4）的穿刺攻击。

## 狮子 Lion

*大型野兽，无阵营*

**AC：12**
**HP：26（4d10+4）**
**速度：50 尺**

**力量 17（+3）　敏捷 15（+2）　体质 13（+1）**
**智力 3（-4）　感知 12（+1）　魅力 8（-1）**

**技能：察觉+3，隐匿+6**
**感官：被动察觉 13**
**语言：—**
**挑战等级：1（200 XP）**

***敏锐嗅觉 Keen Smell。***狮子依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

***集群战术 Pack Tactics。***狮子至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

***猛扑 Pounce。***如果狮子在爪击攻击之前向目标生物直线移动至少 20 尺，则目标必须成功通过一次 DC 13 的力量豁免否则将应击倒地。如果目标处于倒地状态，则狮子可以用一个附赠动作对其发动一次啃咬攻击。

***助跑跳跃 Running Leap。***狮子在 10 尺助跑后可以跳 25 尺远，且视为移动的一部分。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（1d8+3）的穿刺伤害。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d6+3）的挥砍伤害。

## 蜥蜴 Giant Lizard

*微型野兽，无阵营*

**AC**：10
**HP**：2（1d4）
**速度**：20 尺，攀爬 20 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 2（-4） | 敏捷 11（+0） | 体质 10（+0） |
| 智力 1（-5） | 感知 8（-1） | 魅力 3（-4） |

**感官**：黑暗视觉 30 尺，被动察觉 9
**语言**：—
**挑战等级**：0（10 XP）

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+0，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*1 点穿刺伤害。

## 猛犸 Mammoth

*巨型野兽，无阵营*

**AC**：13（天生护甲）
**HP**：126（11d12+55）
**速度**：40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 24（+7） | 敏捷 9（-1） | 体质 21（+5） |
| 智力 3（-4） | 感知 11（+0） | 魅力 6（-2） |

**感官**：被动察觉 10
**语言**：—
**挑战等级**：6（2300 XP）

***践踏冲锋 Trampling Charge。***象先向目标直线移动至少 20 尺，然后在同一回合里对其发动顶撞攻击。该目标必须成功通过一次 DC 18 的力量豁免否则将应击倒地。如果目标正处于倒地，则该象可以用一个附赠动作发动一次踩踏攻击。

### 动作

***顶撞 Gore。****近战武器攻击：*命中+10，触及 10 尺，单一目标。*伤害：*25（4d8+7）的穿刺伤害。

***踩踏 Stomp。****近战武器攻击：*命中+10，触及 5 尺，单一倒地生物。*伤害：*29（4d10+7）的钝击伤害。

栖息于亚极地到亚热带的不同气候环境中的**猛犸 mammoth**，是长着厚毛皮和长牙的象类生物。它们比普通的大象更健壮，也更凶猛。

## 獒犬 Mastiff

*中型野兽，无阵营*

**AC**：12
**HP**：5（1d8+1）
**速度**：40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 13（+1） | 敏捷 14（+2） | 体质 12（+1） |
| 智力 3（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 7（-2） |

**技能**：察觉+3
**感官**：被动察觉 13
**语言**：—
**挑战等级**：1/8（25 XP）

***敏锐嗅听觉 Keen Hearing and Smell。***獒犬依赖听觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d6+1）的穿刺伤害。如果目标是生物，则其必须进行一次 DC 11 的力量豁免，豁免失败则应击倒地。

性格忠诚感官敏锐的**獒犬 Mastiff** 是深受类人生物青睐的犬类。它们可以受训成为警犬、猎犬和战犬。半身人和其他小体型的类人生物还会将他们驯养为坐骑。



## 骡子 Mule

*中型野兽，无阵营*

**AC：10**
**HP：11（2d8+2）**
**速度：40 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 14（+2） | 敏捷 10（+0） | 体质 13（+1） |
| 智力 2（-4） | 感知 10（+0） | 魅力 5（-3） |

**感官：被动察觉 10**
**语言：—**
**挑战等级：1/8（25 XP）**

***驮兽 Beast of Burden*。**骡子在确定其负载能力时视为大型动物。

***稳步 Sure-Footed*。**骡子抵抗应击倒地效应所进行的力量和敏捷豁免具有优势。

### 动作

***蹄击 Hooves*。***近战武器攻击：*命中+2，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d4+2）的钝击伤害。

## 章鱼 Octopus

*小型野兽，无阵营*

**AC：12**
**HP：3（1d6）**
**速度：5 尺，游泳 30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 4（-3） | 敏捷 15（+2） | 体质 11（+0） |
| 智力 3（-4） | 感知 10（+0） | 魅力 4（-3） |

**技能：察觉+2，隐匿+4**
**感官：黑暗视觉 30 尺，被动察觉 12**
**语言：—**
**挑战等级：0（10 XP）**

***屏息 Hold Breath*。**离水后，章鱼可以憋气 1 小时。

***水下伪装 Underwater Camouflage*。**章鱼在水下地形中进行躲藏时所作的敏捷（隐匿）检定具有优势。

***水下呼吸 Water Breathing*。**章鱼只能在水下呼吸。

### 动作

***触须 Tentacles*。***近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*1 点钝击伤害，且目标其被擒抱（逃脱 DC 10）。直至擒抱终止前，该目标被束缚，且章鱼无法再对另一目标使用其触须攻击。

***墨汁云 Ink Cloud（短休或长休后充能）*。**章鱼在水下时可以向身边 5 尺半径范围内释放出墨汁。随后 1 分钟里该区域将处于重度遮蔽，不过一阵流经该地的水流即可以驱散墨汁。释放墨汁后，该章鱼即可用一个附赠动作来执行疾走 Dash 动作。

## 猫头鹰 Owl

*微型野兽，无阵营*

**AC：11**
**HP：1（1d4-1）**
**速度：5 尺，飞行 60 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 3（-4） | 敏捷 13（+1） | 体质 8（-1） |
| 智力 2（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 7（-2） |

**技能：察觉+3，隐匿+3**
**感官：黑暗视觉 120 尺，被动察觉 13**
**语言：—**
**挑战等级：0（10 XP）**

***飞掠 Flyby*。**猫头鹰飞出敌人的触及范围时不会引起借机攻击。

***敏锐视觉 Keen Sight*。**猫头鹰依赖视觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***禽爪 Talons*。***近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*1 点挥砍伤害。

## 黑豹 Panther

*中型野兽，无阵营*

**AC：12**
**HP：13（3d8）**
**速度：50 尺，攀爬 40 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 14（+2） | 敏捷 15（+2） | 体质 10（+0） |
| 智力 3（-4） | 感知 14（+2） | 魅力 7（-2） |

**技能：察觉+4，隐匿+6**
**感官：被动察觉 14**
**语言：-**
**挑战等级：1/4（50 XP）**

***敏锐嗅觉 Keen Smell*。**黑豹依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

***猛扑 Pounce*。**如果黑豹在爪击攻击之前向目标生物直线移动至少 20 尺，则目标必须成功通过一次 DC 12 的力量豁免否则将应击倒地。如果目标处于倒地状态，则黑豹可以用一个附赠动作对其发动一次啃咬攻击。

### 动作

***啃咬 Bite*。***近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害。

***爪击 Claw*。***近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d4+2）的挥砍伤害。

## 相位蜘蛛 Phase Spider

*大型怪兽，无阵营*

**AC**：13（天生护甲）
**HP**：32（5d10+5）
**速度**：30 尺，攀爬 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 15（+2） | 15（+2） | 12（+1） | 6（-2） | 10（+0） | 6（-2） |

**技能**：隐匿+6
**感官**：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 10
**语言**：—
**挑战等级**：3（700 XP）

***以太漫游 Ethereal Jaunt。***作为一个附赠动作项，蜘蛛可以用魔法从物质位面转移到以太位面，反之亦然。

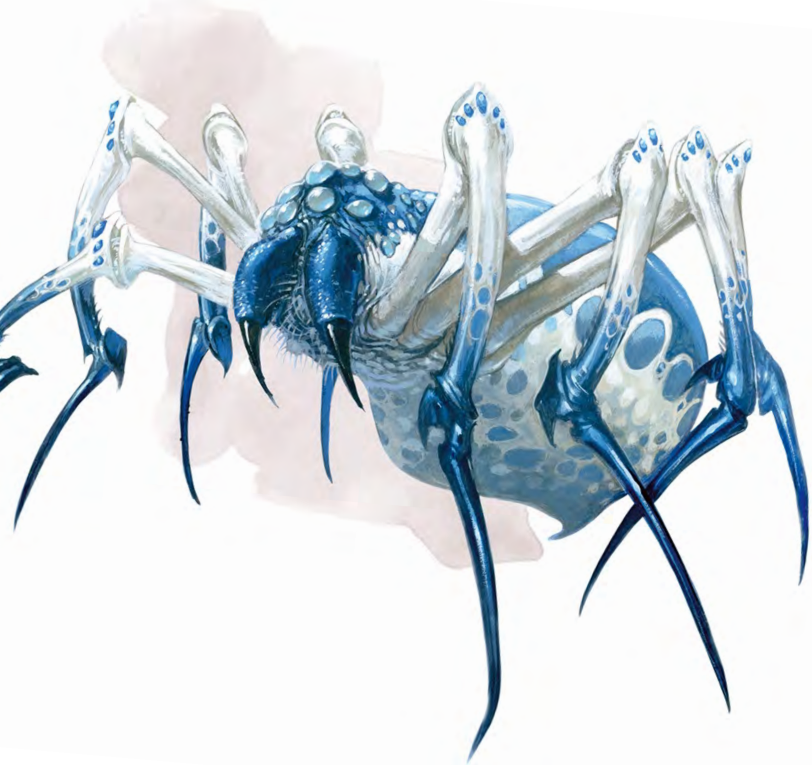
***蛛行 Spider Climb。***蜘蛛可以在困难地形的表面攀爬，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

***蛛网行者 Web Walker。***蜘蛛在蛛网上移动时无视蛛网造成的移动限制。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*7（1d10+2）的穿刺伤害，目标必须进行一次 DC 11 的体质豁免，豁免失败则受到 18（4d8）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。如果该毒素伤害将目标生命值降至 0，则目标伤势稳定但中毒 1 小时。恢复生命值无法让目标摆脱该中毒效应，且其在以该方式中毒期间同时陷入麻痹。

**相位蜘蛛 Phase Spider** 拥有在以太位面自由进出的魔法能力。它似乎从某处冒出，攻击过后又很快消失无踪。它转移回物质位面前在会在以太位面移动一段距离，这使其看起来好像可以传送一样。



## 毒蛇 Poisonous Snake

*微型野兽，无阵营*

**AC**：13
**HP**：2（1d4）
**速度**：30 尺，游泳 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2（-4） | 16（+3） | 11（+0） | 1（-5） | 10（+0） | 3（-4） |

**感官**：盲视 10 尺，被动察觉 10
**语言**：—
**挑战等级**：1/8（25 XP）

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*1 点穿刺伤害，目标必须进行一次 DC 10 的体质豁免，豁免失败则受到 5（2d4）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

## 白熊 Polar Bear

*大型野兽，无阵营*

**AC**：12（天生护甲）
**HP**：42（5d10+15）
**速度**：40 尺，游泳 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 20（+5） | 10（+0） | 16（+3） | 2（-4） | 13（+1） | 7（-2） |

**技能**：察觉+3
**感官**：被动察觉 13
**语言**：—
**挑战等级**：2（450 XP）

***敏锐嗅觉 Keen Smell。***熊依赖嗅觉进行的感知（观察）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***大熊发动两次攻击：一次啃咬和一次爪击。

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*9（1d8+5）的穿刺伤害。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*12（2d6+5）的挥砍伤害。

#### 变体：穴居熊 Cave Bear

自然界的熊也会有在地底世界生活的种类。它们以地衣和盲鱼为食，长着乌黑的毛发，而且脾气暴躁。除了具有跟白熊一样的生物资料外，穴熊还拥有 60 尺黑暗视觉感官。

## 矮种马 Pony

*中型野兽，无阵营*

**AC：10**
**HP：11（2d8+2）**
**速度：40 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 15（+2） | 敏捷 10（+0） | 体质 13（+1） |
| 智力 2（-4） | 感知 11（+0） | 魅力 7（-2） |

**感官：被动察觉 10**
**语言：—**
**挑战等级：1/8（25 XP）**

### 动作

***蹄击 Hooves。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（2d4+2）的钝击伤害。

## 食人鱼 Quipper

*微型野兽，无阵营*

**AC：13**
**HP：1（1d4-1）**
**速度：0 尺，游泳 40 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 2（-4） | 敏捷 16（+3） | 体质 9（-1） |
| 智力 1（-5） | 感知 7（-2） | 魅力 2（-4） |

**感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 8**
**语言：—**
**挑战等级：0（10 XP）**

***血腥狂怒 Blood Frenzy。***食人鱼对生命值没有全满的生物发动近战攻击时，其攻击检定具有优势。

***水下呼吸 Water Breathing。***食人鱼只能在水下呼吸。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中＋5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*1 点穿刺伤害。

**食人鱼 quipper** 是一种长着锋利牙齿的肉食鱼类。它们可以适应包括寒冷地下湖泊在内的任何水生环境。食人鱼群的资料在本附录的后半部分。

## 老鼠 Rat

*微型野兽，无阵营*

**AC：10**
**HP：1（1d4-1）**
**速度：20 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 2（-4） | 敏捷 11（+0） | 体质 9（-1） |
| 智力 2（-4） | 感知 10（+0） | 魅力 4（-3） |

**感官：黑暗视觉 30 尺，被动察觉 10**
**语言：—**
**挑战等级：0（10 XP）**

***敏锐嗅觉 Keen Smell。***老鼠依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+0，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*1 点穿刺伤害。

## 渡鸦 Raven

*微型野兽，无阵营*

**AC：12**
**HP：1（1d4-1）**
**速度：10 尺，飞行 50 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 2（-4） | 敏捷 14（+2） | 体质 8（-1） |
| 智力 2（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 6（-2） |

**技能：察觉+3**
**感官：被动察觉 13**
**语言：—**
**挑战等级：0（10 XP）**

***拟声 Mimicry。***渡鸦可以模仿听到的简单声音，比如人的低语声、婴儿的哭声、动物的交谈声等。听到该声音的生物可以进行一次 DC 10 的感知（洞悉）检定，检定成功则发现其是模仿的声音。

### 动作

***喙啄 Beak。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*1 点穿刺伤害。



## 礁鲨 Reef Shark

*中型野兽，无阵营*

**AC：12（天生护甲）**
**HP：22（4d8+4）**
**速度：0 尺，游泳 40 尺**

**力量 14（+2）　敏捷 13（+1）　体质 13（+1）**
**智力 1（-5）　感知 10（+0）　魅力 4（-3）**

**技能：察觉+2**
**感官：盲视 30 尺，被动察觉 12**
**语言：—**
**挑战等级：1/2（100 XP）**

***集群战术 Pack Tactics。***鲨鱼至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

***水下呼吸 Water Breathing。***鲨鱼只能在水里呼吸。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d8+2）的穿刺伤害。

比巨鲨和寻猎鲨体型要小的**礁鲨 reef sharks** 栖息在水中的阴暗地区和珊瑚礁里，而且还会结成小群体来进行狩猎。成长完全的礁杀可以长至 6 到 10 尺长。

## 犀牛 Rhinoceros

*大型野兽，无阵营*

**AC：11（天生护甲）**
**HP：45（6d10+12）**
**速度：40 尺**

**力量 21（+5）　敏捷 8（-1）　体质 15（+2）**
**智力 2（-4）　感知 12（+1）　魅力 6（-2）**

**感官：被动察觉 11**
**语言：—**
**挑战等级：2（450 XP）**

***冲锋 Charge。***如果犀牛在顶撞攻击之前向目标直线移动至少 20 尺，则目标将受额外 9（2d8）的钝击伤害，如果目标是生物，则其必须必须进行一次 DC 15 的力量豁免，豁免失败则应击倒地。

### 动作

***顶撞 Gore。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*14（2d8+5）的钝击伤害。

## 乘用马 Riding Horse

*大型野兽，无阵营*

**AC：10**
**HP：13（2d10+2）**
**速度：60 尺**

**力量 16（+3）　敏捷 10（+0）　体质 12（+1）**
**智力 2（-4）　感知 11（+0）　魅力 7（-2）**

**感官：被动察觉 10**
**语言：—**
**挑战等级：1/4（50XP）**

### 动作

***蹄击 Hooves。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*8（2d4+3）的钝击伤害。

## 剑齿虎 Saber-Toothed Tiger

*大型野兽，无阵营*

**AC：12**
**HP：52（7d10+14）**
**速度：40 尺**

**力量 18（+4）　敏捷 14（+2）　体质 15（+2）**
**智力 3（-4）　感知 12（+1）　魅力 8（-1）**

**技能：察觉+3，隐匿+6**
**感官：被动察觉 13**
**语言：—**
**挑战等级：2（450 XP）**

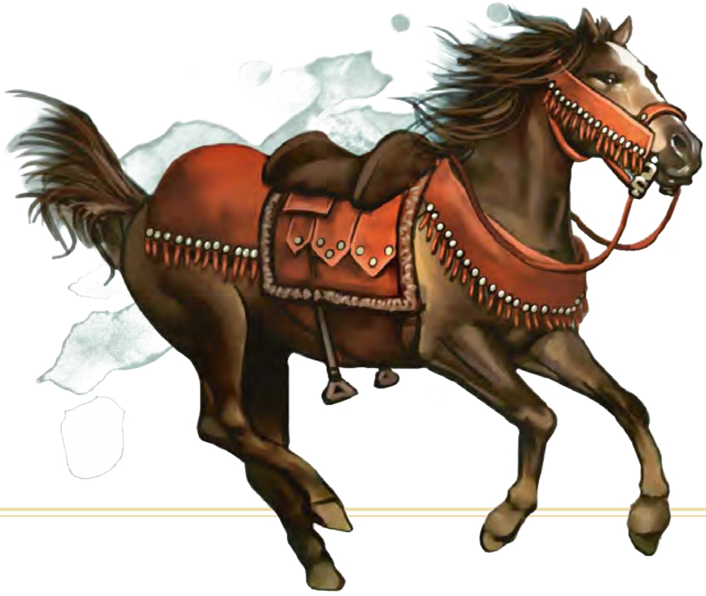
***敏锐嗅觉 Keen Smell。***老虎依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

***猛扑 Pounce。***如果老虎在爪击攻击之前向目标生物直线移动至少 20 尺，则目标必须成功通过一次 DC 14 的力量豁免否则将应击倒地。如果目标处于倒地状态，则老虎可以用一个附赠动作对其发动一次啃咬攻击。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（1d10+5）的穿刺伤害。

***爪击 Claws。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*12（2d6+5）的挥砍伤害。



## 蝎子 Scorpion

*微型野兽，无阵营*

**AC**：11（天生护甲）
**HP**：1（1d4-1）
**速度**：10 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2（-2） | 11（+0） | 8（-1） | 1（-5） | 8（-1） | 2（-4） |

**感官**：盲视 10 尺，被动察觉 9
**语言**：—
**挑战等级**：0（10 XP）

### 动作

***钉刺 Sting。****近战武器攻击：*命中+2，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*1 点穿刺伤害，且目标必须成功通过一次 DC 9 的体质豁免，否则受到 4（1d8）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

## 海马 Sea Horse

*微型野兽，无阵营*

**AC**：11
**HP**：1（1d4-1）
**速度**：0 尺，游泳 20 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1（-5） | 12（+1） | 8（-1） | 1（-5） | 10（+0） | 2（-4） |

**感官**：被动察觉 10
**语言**：—
**挑战等级**：0（0 XP）

***水下呼吸 Water Breathing。***海马只能在水下呼吸。

## 蜘蛛 Spider

*微型野兽，无阵营*

**AC**：12
**HP**：1（1d4-1）
**速度**：20 尺，攀爬 20 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2（-4） | 14（+2） | 8（-1） | 1（-5） | 10（+0） | 2（-4） |

**技能**：隐匿+4
**感官**：黑暗视觉 30 尺，被动察觉 10
**语言**：—
**挑战等级**：0（10 XP）

***蛛行 Spider Climb。***蜘蛛可以在困难地形的表面攀爬，包括倒吊在天花板上，且不需要进行属性检定。

***蛛网感知 Web Sense。***与蛛网接触时，蜘蛛可以知晓其他与该蛛网接触生物的准确位置。

***蛛网行者 Web Walker。***蜘蛛在蛛网上移动时无视蛛网造成的移动限制。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*1 点穿刺伤害，目标必须进行一次 DC 9 的体质豁免，豁免失败则受到 2（1d4）的毒素伤害。

## 蝙蝠群 Swarm of Bats

*微型野兽的中型集群，无阵营*

**AC**：12
**HP**：22（5d8）
**速度**：0 尺，飞行 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 5（-3） | 15（+2） | 10（+0） | 2（-4） | 12（+1） | 4（-3） |

**伤害抗性**：钝击、穿刺、挥砍
**状态免疫**：迷惑，恐慌，麻痹，石化，倒地，束缚，震慑，擒抱
**感官**：盲视 60 尺，被动察觉 11
**语言**：—
**挑战等级**：1/4（50 XP）

***集群 Swarm。***集群可以进驻另一生物身处的空间位置，反之亦然。而且集群可以通过任何足够一只微型蝙蝠通过的通道。集群不能恢复生命值也不能获得临时生命值。

***回声定位 Echolocation。***蝙蝠陷入耳聋时无法使用盲视。

***敏锐听觉 Keen Hearing。***蝙蝠依赖听觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***啃咬 Bites。****近战武器攻击：*命中 + 4，触及 0 尺，单一身处集群内的目标。*伤害：*5（2d4）的穿刺伤害，或者集群生命值等于或低于一半时 2（1d4）的穿刺伤害。

**自然集群 The Nature of Swarms**

这里展示的并非普通或良性的小生物的集群。这些存在会造成一些恶性或有害的影响。一只吸血鬼可以在夜晚最黑暗的角落里召唤蝙蝠群和鼠群，而一只木乃伊本身的存在就可以使圣甲虫从其陵墓深处的沙土中翻涌而出。一个鬼婆可能拥有召唤渡鸦群攻击其敌人的力量，而一只蛇人却可能会让毒蛇群跟在自己的身后。德鲁伊无法魅惑这些集群，虽说它们的侵略性本身也很不符合自然的天性。



## 虫群 Swarm of Insects

*微型野兽的中型集群，无阵营*

AC：12（天生护甲）
HP：22（5d8）
速度：20 尺，攀爬 20 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 3（-4） | 敏捷 13（+1） | 体质 10（+0） |
| 智力 1（-5） | 感知 7（-2） | 魅力 1（-5） |

伤害抗性：钝击、穿刺、挥砍
状态免疫：迷惑，恐慌，麻痹，石化，倒地，束缚，震慑，擒抱
感官：盲视 10 尺，被动察觉 8
语言：—
挑战等级：1/2（100 XP）

***集群 Swarm*。**集群可以进驻另一生物身处的空间位置，反之亦然。而且集群可以通过任何足够一只微型昆虫通过的通道。集群不能恢复生命值也不能获得临时生命值。

### 动作

***啃咬 Bites*。***近战武器攻击：*命中 + 3，触及 0 尺，单一身处集群内的目标。*伤害：*10（4d4）的穿刺伤害，或者集群生命值等于或低于一半时 5（2d4）的穿刺伤害。

## 毒蛇群 Swarm of Poisonous Snakes

*微型野兽的中型集群，无阵营*

AC：14
HP：36（8d8）
速度：30 尺，游泳 30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 8（-1） | 敏捷 18（+4） | 体质 11（+0） |
| 智力 1（-5） | 感知 10（+0） | 魅力 3（-4） |

伤害抗性：钝击、穿刺、挥砍
状态免疫：迷惑，恐慌，麻痹，石化，倒地，束缚，震慑，擒抱
感官：盲视 10 尺，被动察觉 10
语言：—
挑战等级：2（450 XP）

***集群 Swarm*。**集群可以进驻另一生物身处的空间位置，反之亦然。而且集群可以通过任何足够一条微型蛇通过的通道。集群不能恢复生命值也不能获得临时生命值。

### 动作

***啃咬 Bites*。***近战武器攻击：*命中 + 6，触及 0 尺，单一身处集群内的目标。*伤害：*7（2d6）的穿刺伤害，或者集群生命值等于或低于一半时 3（1d6）的穿刺伤害。该目标必须进行一次 DC 10 的体质豁免，豁免失败则受 14（4d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

**变体：虫子集群 Insect Swarms**

各种不同种类的虫子都可以形成集群，而不同虫子的集群各自具有如下特质。

***甲虫群 Swarm of Beetles*。**甲虫群拥有 5 尺掘穴速度。

***蜈蚣群 Swarm of Centipedes*。**蜈蚣群的攻击使目标生物生命值降至 0 时，目标将保持伤势稳定但中毒 1 小时。恢复生命值无法让目标摆脱该中毒效应，其以该方式中毒期间同时陷入麻痹。

***蜘蛛群 Swarm of Spiders*。**蜘蛛群具有以下特质。

*蛛行 Spider Climb*。虫群可以在困难表面上爬行。包括倒挂在天花板上活动，且不需要进行任何技能检定。

*蛛网感知 Web Sense*。触碰到网上的虫群可以感受到触碰同一张网的任何生物所处的位置。

*蛛网行者 Web Walking*。虫群在网上移动时无视其地形限制。

***黄蜂群 Swarm of Wasps*。**黄蜂群拥有 5 尺步行速度，30 尺飞行速度，且没有攀爬速度。

## 食人鱼群 Swarm of Quippers

*微型野兽的中型集群，无阵营*

AC：13
HP：28（8d8-8）
速度：0 尺，游泳 40 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 13（+1） | 敏捷 16（+3） | 体质 9（-1） |
| 智力 1（-5） | 感知 7（-2） | 魅力 2（-4） |

伤害抗性：钝击、穿刺、挥砍
状态免疫：魅惑，恐慌，麻痹，石化，倒地，束缚，震慑，擒抱
感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 8
语言：—
挑战等级：1（2 00XP）

***血腥狂怒 Blood Frenzy*。**集群对生命值没有全满的生物发动近战攻击时，其攻击检定具有优势。

***集群 Swarm*。**集群可以进驻另一生物身处的空间位置，反之亦然。而且集群可以通过任何足够一条微型食人鱼通过的通道。集群不能恢复生命值也不能获得临时生命值。

***水下呼吸 Water Breathing*。**食人鱼只能在水下呼吸。

### 动作

***啃咬 Bites*。***近战武器攻击：*命中 + 5，触及 0 尺，单一身处集群内的目标。*伤害：*14（4d6）的穿刺伤害，或者集群生命值等于或低于一半时 7（2d6）的穿刺伤害。



## 鼠群 Swarm of Rats

*微型野兽的中型集群，无阵营*

**AC：10**
**HP：24（7d8-7）**
**速度：30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 9（-1） | 敏捷 11（+0） | 体质 9（-1） |
| 智力 2（-4） | 感知 10（+0） | 魅力 3（-4） |

**伤害抗性：钝击、穿刺、挥砍**
**状态免疫：迷惑，恐慌，麻痹，石化，倒地，束缚，震慑擒抱**
**感官：黑暗视觉 30 尺，盲视 30 尺，被动察觉 10**
**语言：—**
**挑战等级：1/4（50 XP）**

***敏锐嗅觉 Keen Smell。***集群依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

***集群 Swarm。***集群可以进驻另一生物身处的空间位置，反之亦然。而且集群可以通过任何足够一只微型老鼠通过的通道。集群不能恢复生命值也不能获得临时生命值。

### 动作

***啃咬 Bites。****近战武器攻击：*命中＋2，触及 0 尺，单一身处集群内的目标。*伤害：*7（2d6）的穿刺伤害，或者集群生命值等于或低于一半时 3（1d6）的穿刺伤害。

## 渡鸦群 Swarm of Ravens

*微型野兽的中型集群，无阵营*

**AC：12**
**HP：24（7d8-7）**
**速度：10 尺，飞行 50 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 6（-2） | 敏捷 14（+2） | 体质 8（-1） |
| 智力 3（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 6（-2） |

**技能：察觉+5**
**伤害抗性：钝击、穿刺、挥砍**
**状态免疫：迷惑，恐慌，麻痹，石化，倒地，束缚，震慑，擒抱**
**感官：被动察觉 15**
**语言：—**
**挑战等级：1/4（50 XP）**

***集群 Swarm。***集群可以进驻另一生物身处的空间位置，反之亦然。而且集群可以通过任何足够一只微型渡鸦通过的通道。集群不能恢复生命值也不能获得临时生命值。

### 动作

***喙啄 Beak。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（2d6）的穿刺伤害，或者集群生命值等于或低于一半时 3（1d6）的穿刺伤害。

## 老虎 Tiger

*大型野兽，无阵营*

**AC：12**
**HP：37（5d10+10）**
**速度：40 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 17（+3） | 敏捷 15（+2） | 体质 14（+2） |
| 智力 3（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 8（-1） |

**技能：察觉+3，隐匿+6**
**感官：被动察觉 13**
**语言：—**
**挑战等级：1（200XP）**

***敏锐嗅觉 Keen Smell。***老虎依赖嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

***猛扑 Pounce。***如果老虎在爪击攻击之前向目标生物直线移动至少 20 尺，则目标必须成功通过一次 DC 13 的力量豁免否则将应击倒地。如果目标处于倒地状态，则老虎可以用一个附赠动作发动一次啃咬攻击。

### 动作

***啃咬 Bite。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*8（1d10+3）的穿刺伤害。

***爪击 Claw。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（1d8+3）的挥砍伤害。

## 秃鹫 Vulture

*中型野兽，无阵营*

**AC：10**
**HP：5（1d8+1）**
**速度：10 尺，飞行 50 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 7（-2） | 敏捷 10（+0） | 体质 13（+1） |
| 智力 2（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 4（-3） |

**技能：察觉+3**
**感官：被动察觉 13**
**语言：—**
**挑战等级：0（10 XP）**

***敏锐视嗅觉 Keen Sight and Smell。***秃鹫依赖视觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

***集群战术 Pack Tactics。***秃鹫至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

### 动作

***喙啄 Beak。****近战武器攻击：*命中+2，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*2（1d4）的穿刺伤害。

## 战马 Warhorse

*大型野兽，无阵营*

**AC：** 11
**HP：** 19（3d10+3）
**速度：** 60 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 12（+1） | 体质 13（+1） |
| 智力 2（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 7（-2） |

**感官：** 被动察觉 11
**语言：** —
**挑战等级：** 1/2（100XP）

***践踏冲锋 Trampling Charge。*** 如果马匹在蹄击攻击之前向目标生物直线移动至少 20 尺，则目标必须进行一次 DC 14 的力量豁免，豁免失败则应击倒地。如果目标处于倒地状态，则马匹可以用一个附赠动作再发动一次蹄击攻击。

### 动作

***蹄击 Hooves。*** *近战武器攻击：* 命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 11（2d6+4）的钝击伤害。



### 变体：战马护甲 Warhorse Armor

整备妥当的战马其护甲等级主要取决于其具装的类型（“具装”的详细内容见《玩家手册》 ）。马匹的 AC 包含其资料中提及的敏捷调整值。另外，具装并不会影响马匹的挑战等级。

| AC | 具装 | AC | 具装 |
|---|---|---|---|
| 12 | 皮甲 | 16 | 链甲 |
| 13 | 镶钉皮甲 | 17 | 板条甲 |
| 14 | 环甲 | 18 | 板甲 |
| 15 | 鳞甲 | | |

## 鼬鼠 Weasel

*微型野兽，无阵营*

**AC：** 13
**HP：** 1（1d4-1）
**速度：** 30 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 3（-4） | 敏捷 16（+3） | 体质 8（-1） |
| 智力 2（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 3（-4） |

**技能：** 察觉+3，隐匿+5
**感官：** 被动察觉 13
**语言：** —
**挑战等级：** 0（10 XP）

***敏锐嗅听觉 Keen Hearing and Smell。*** 鼬鼠依赖听觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***啃咬 Bite。*** *近战武器攻击：* 命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：* 1 点穿刺伤害。

## 冬狼 Wolf

*大型怪兽，中立邪恶*

**AC：** 13（天生护甲）
**HP：** 75（10d10+20）
**速度：** 50 尺

| | | |
|---|---|---|
| 力量 18（+4） | 敏捷 13（+1） | 体质 14（+2） |
| 智力 7（-2） | 感知 12（+1） | 魅力 8（-1） |

**技能：** 察觉+5，隐匿+4
**伤害免疫：** 冷冻
**感官：** 被动察觉 15
**语言：** 通用语、巨人语、冬狼语
**挑战等级：** 3（700 XP）

***敏锐嗅听觉 Keen Hearing and Smell。*** 狼依赖听觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

***集群战术 Pack Tactics。*** 狼至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

***雪地伪装 Snow Camouflage。*** 狼在雪地地形中进行躲藏时所作的敏捷（隐匿）检定具有优势。

### 动作

***啃咬 Bite***。*近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的穿刺伤害。如果目标是生物，则目标必须进行一次 DC 14 的力量豁免，豁免失败则应击倒地。

***冷冻吐息 Cold Breath（充能 5~6）***。狼呼出冰暴并覆盖一处 15 尺的锥状区域，该区域内的每个生物都必须进行一次 DC 22 的敏捷豁免，豁免失败者将受到 18（4d8）的冷冻伤害，豁免成功则伤害减半。

住在极地的**冬狼 winter wolf** 其体型跟恐狼一样大，但却长着雪白的皮毛和淡蓝的眼睛。霜巨人们用这些邪恶生物作警卫和狩猎伙伴，以其致命的吐息武器对付敌人。冬狼用咆哮和吠叫相互交流，但也懂得用通用语和巨人语跟别人进行简单的对话。

## 狼 Wolf

*中型野兽，无阵营*

**AC：13（天生护甲）**
**HP：11（2d8+2）**
**速度：40 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 12（+1） | 敏捷 15（+2） | 体质 12（+1） |
| 智力 3（-4） | 感知 12（+1） | 魅力 6（-2） |

**技能：察觉+3，隐匿+4**
**感官：被动察觉 13**
**语言：—**
**挑战等级：1/4（50 XP）**

***敏锐嗅听觉 Keen Hearing and Smell***。狼依赖听觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

***集群战术 Pack Tactics***。狼至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

### 动作

***啃咬 Bite***。*近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*7（2d4+2）的穿刺伤害。如果目标是生物，则目标必须进行一次 DC 11 的力量豁免，豁免失败则应击倒地。

## 座狼 Worg

*大型怪兽，中立邪恶*

**AC：13（天生护甲）**
**HP：26（4d10+4）**
**速度：50 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 16（+3） | 敏捷 13（+1） | 体质 13（+1） |
| 智力 7（-2） | 感知 11（+0） | 魅力 8（-1） |

**技能：察觉+4**
**感官：黑暗视觉 60 尺，被动察觉 14**
**语言：地精语，座狼语**
**挑战等级：1/2（100 XP）**

***敏锐嗅听觉 Keen Hearing and Smell***。座狼依赖听觉或嗅觉进行的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***啃咬 Bite***。*近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（2d6+3）的穿刺伤害。如果目标是生物，则目标必须进行一次 DC 13 的力量豁免，豁免失败则应击倒地。

**座狼 worg** 是一种喜欢捕猎和噬食比自己弱小生物的邪恶捕食者。狡猾而恶毒的座狼游荡在偏远的野外，或由地精和大地精驯养。这些生物会这些生物会将座狼用作坐骑，只是座狼稍感被亏待或是需要营养补给时，便会转而对付其骑乘者。座狼会说自族的语言和地精语，其中某些甚至还会说通用语。



# 附录 B：非玩家角色 Nonplayer Characters

该附录所包含的资料，属于 D&D 战役中可能与冒险者遭遇的各种类人生物类非玩家角色（NPC）。其中的人物从卑微至平民 commoner，强大如大法师 archmage 等角色。这些资料板可以用来代表任何人类或非人类的 NPC。

## 自定义非玩家角色 Customizing NPCs

你可以运用该附录结合多种方法来自定义自己战役中所需要的 NPC。

***种族特质 Racial Traits。***你可以为一名 NPC 添加种族特质。例如，半身人德鲁伊可能拥有 25 尺速度和“幸运 lucky”特质。为 NPC 添加种族特质并不会提升其挑战等级。关于种族特质的更多信息，可以参照《玩家手册》的相关内容。

***替换法术 Spell Swaps。***自定义施法者 NPC 的其中一种方法就是替换其法术。你可以将 NPC 法术列表的法术用相同职业法术列表中相同环阶的不同法术进行替换。以该方式替换 NPC 的法术并不会提升其挑战等级。

***替换护甲和武器 Armor and Weapon Swaps。***你可以升级或者降级一名 NPC 的护甲，增加或置换其武器。因此产生的护甲等级和伤害改动可能会改变 NPC 的挑战等级。与此相关的信息可以参照《城主指南》的相关内容。

***魔法物品 Magic Items。***一名 NPC 越强大，越有可能掌握着一件甚至几件魔法物品。例如，一名大法师可能拥有一根带有魔法的法杖或魔杖，还带着一些药水和卷轴。给 NPC 设定拥有一件“可造成伤害”的魔法物品将提升其挑战等级。魔法物品与生物挑战等级的关联信息，可以参照《城主指南》的相关内容。

## 侍僧 Acolyte

*中型类人生物（任意种族），任意阵营*

**AC：** 10
**HP：** 9（2d8）
**速度：** 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10（+0） | 10（+0） | 10（+0） | 10（+0） | 14（+2） | 11（+0） |

**技能：** 医药+4，宗教+2
**感官：** 被动察觉 12
**语言：** 任意一门语言（通常是通用语）
**挑战等级：** 1/4（50 XP）

***施法 Spellcasting。***侍僧作为 1 级施法者，其施法关键属性为感知（法术豁免 DC 12，法术攻击命中+4）。侍僧备有以下牧师法术：

戏法（随意）：*光亮术 light*，*圣火术 sacred flame*，*奇术 thaumaturgy*
1 环（3 法术位）：*祝福术 bless*，*疗伤术 cure wounds*，*庇护术 sanctuary*

### 动作

***短棍 Club。****近战武器攻击：*命中+2，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*2（1d4）的钝击伤害。

**侍僧 Acolytes** 是神职者中的初级成员，通常从属于一名祭司。他们负责神庙里的各种工作，并被其侍奉的神祇赋予了微弱的施法能力

## 大法师 Archmage

*中型类人生物（任意种族），任意阵营*

**AC：** 12（带*法师护甲* 15）
**HP：** 99（18d8+18）
**速度：** 30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10（+0） | 14（+2） | 12（+1） | 20（+5） | 15（+2） | 16（+3） |

**豁免：** 智力+9，感知+6
**技能：** 奥秘+13，历史+13
**伤害抗性：** 法术伤害，非魔法的钝击、穿刺、挥砍（带*石肤术*）
**感官：** 被动察觉 12
**语言：** 任意六门语言
**挑战等级：** 12（8400 XP）

***魔法抗性 Magic Resistance。***大法师抵抗法术和其他魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

***施法 Spellcasting。***大法师作为 18 级施法者，其施法关键属性为智力（法术豁免 DC 17，法术攻击命中+9）。大法师可随意施展*易容术 disguise self* 和*隐形术 invisibility*，且习有以下法师法术：

戏法（随意）：*火焰箭 fire bolt*，*光亮术 light*，*法师之手 mage hand*，*魔法伎俩 prestidigitation*，*电爪 shocking grasp*
1 环（4 法术位）：*侦测魔法 detect magic*，*鉴定术 identify*，*法师护甲 mage armor**，*魔法飞弹 magic missile*
2 环（3 法术位）：*侦测思想 detect thoughts*，*镜影术 mirror image*，*迷踪步 misty step*
3 环（3 法术位）：*法术反制 counterspell*，*飞行术 fly*，*闪电束 lightning bolt*
4 环（3 法术位）：*放逐术 banishment*，*火焰护盾 fire shield*，*石肤术 stoneskin* *
5 环（3 法术位）：*寒冰锥 cone of cold*，*探知 scrying*，*力场墙 wall of force*
6 环（1 法术位）：*法术无效结界 globe of invulnerability*
7 环（1 法术位）：*传送术 teleport*
8 环（1 法术位）：*心灵屏障 mind blank**
9 环（1 法术位）：*时间停止 time stop*
**大法师在进入战斗前对自身施展这些带标记的法术。*

### 动作

***匕首 Dagger。****近战或远程武器攻击：*命中+6，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害：*4（1d4+2）的穿刺伤害。

**大法师 Archmages** 致力于奥秘技术的研究，他们是强大的（通常也是相当古老的）施法者。大法师里有辅助国君的仁义顾问，也有统治一方并追求巫妖之道的邪恶暴君。那些不倾向任何善恶阵营的大法师则把自己隔绝在遥远的塔楼里，专注于自己的魔法研究。

大法师身边通常跟着一名或多名的魔法学徒，而大法师的住处通常存放着许多充满魔力的魔杖，并由大批警卫看守随时准备抵御入侵者。

## 刺客 Assassin

*中型类人生物（任意种族），任意非善良阵营*

**AC：15**
**HP：78（12d8+24）**
**速度：30 尺**

**力量 11（+0）　敏捷 16（+3）　体质 14（+2）**
**智力 13（+1）　感知 11（+0）　魅力 10（+0）**

**豁免：敏捷+6，智力+4**
**技能：体操+6，欺瞒+3，察觉+3，隐匿+9**
**伤害抗性：毒素**
**感官：被动察觉 13**
**语言：盗贼黑话，外加任意两门语言**
**挑战等级：8（3900 XP）**

***刺杀 Assassinate。***在开始战斗的首个回合，刺客对任何未开始其回合的生物发动攻击时，其攻击检定具有优势。刺客对被突袭生物造成的所有伤害均为重击。

***反射闪避 Evasion。***某个敏捷豁免通过后伤害减半的效应指定刺客为目标时，其豁免成功则不受任何伤害，而豁免失败时则只受一半伤害。

***偷袭 Sneak Attack（1/回合）。***刺客对目标造成伤害时，如果其攻击检定具有优势，或者如果其攻击检定没有劣势且它在该目标身边 5 尺范围内有一个未处于失能状态的盟友。满足以上条件时，刺客造成额外 14（4d6）的伤害。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***刺客发动两次短剑攻击。

***短剑 Shortsword。****近战武器攻击：*命中+6，触及 5 尺。单一目标。*伤害：*6（1d6+3）的穿刺伤害。目标必须进行一次 DC 15 的体质豁免检定，豁免失败则受到 24（7d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

***轻弩 Light Crossbow。****远程武器攻击：*命中+6，射程 80/320 尺，单一目标。*伤害：*7（1d8+3）的穿刺伤害，目标必须进行一次 DC 15 的体质豁免，豁免失败则受到 24（7d6）的毒素伤害，豁免成功则伤害减半。

精心锻炼自己用毒技巧的**刺客 assassins** 作为无情的杀手受雇于各方的贵族、公会会长、国君，以及任何付得起钱的客户。



## 强盗 Bandit

*中型类人生物（任意种族），任意非守序阵营*

**AC：12（皮甲）**
**HP：11（2d8+2）**
**速度：30 尺**

**力量 11（+0）　敏捷 12（+1）　体质 12（+1）**
**智力 10（+0）　感知 10（+0）　魅力 10（+0）**

**感官：被动察觉 10**
**语言：任意一门语言（通常是通用语）**
**挑战等级：1/8（25 XP）**

### 动作

***弯刀 Scimitar。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*4（1d6+1）的挥砍伤害。

***轻弩 Light Crossbow。****远程武器攻击：*命中+3，射程 80/320 尺，单一目标。*伤害：*5（1d8+1）的穿刺伤害。

四处游荡的**强盗 Bandits** 经常由暴徒 thug，老兵 veteran 以及施法者所带领。并不是所有强盗都邪恶。苛政、旱灾、疾病以及饥荒都会逼迫殷实的普通民众无奈的过上强盗生活。

**海盗 piartes** 则是公海里的强盗。他们可能是只对宝藏和杀戮感兴趣的掠夺者，也可能是由王权默许的私掠船队，用以专门掠劫敌对国家的船只。



## 强盗首领 Bandit Captain

*中型类人生物（任意种族），任意非守序阵营*

**AC**：15（镶钉皮甲）
**HP**：65（10d8+20）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 15（+2） | 16（+3） | 14（+2） |
| **智力** | **感知** | **魅力** |
| 14（+2） | 11（+0） | 14（+2） |

**豁免**：力量+4，敏捷+5，感知+2
**技能**：运动+4，欺瞒+4
**感官**：被动察觉 10
**语言**：任意两门语言
**挑战等级**：2（450 XP）

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***首领发动三次近战攻击：两次弯刀攻击和一次匕首攻击。首领也可以选择进行两次远程匕首攻击。

***弯刀 Scimitar。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*6（1d6+3）的挥砍伤害。

***匕首 Dagger。****近战或远程武器攻击：*命中+5，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害：*5（1d4+3）的穿刺伤害。

### 反应

***格挡 Parry。***一次近战武器攻击命中首领时其 AC 加上 2。此时首领必须能看见攻击者且正持用着一把近战武器。

个性强硬刚烈，手段狡诈残忍，并且口若悬河得以凝聚一帮乌合之众。身为一名**强盗首领 bandit captain** 必须集这些品质于一身。

**海盗船长 pirate captain** 管理着一帮自私自利又满嘴牢骚的船员，因而算是一种强盗首领的变体。船长控制着整艘船的运作与安全。为了保证船员安份工作，他必须时刻拿捏好赏罚的尺度。

跟财宝相比，强盗首领或海盗船长们更看重其恶名。一旦被强盗俘虏，表现得深明首领虚荣与野心时总会得到好待遇，而坦诚从未听说其精彩经历的人则免不了一顿皮肉之苦。

## 狂战士 Berserker

*中型类人生物（任意种族），任意混乱阵营*

**AC**：13（兽皮甲）
**HP**：67（9d8+27）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 |
|---|---|---|
| 16（+3） | 12（+1） | 17（+3） |
| **智力** | **感知** | **魅力** |
| 9（-1） | 11（+0） | 9（-1） |

**感官**：被动察觉 10
**语言**：任意一门语言（通常是通用语）
**挑战等级**：2（450 XP）

***鲁莽 Reckless。***狂战士从其自己回合开始起，直到他的下一回合开始前，其所有近战武器攻击的攻击检定均具有优势，所有对其发动的攻击其攻击检定也同样具有优势。

### 动作

***巨斧 Greataxe。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*9（1d12+3）的挥砍伤害。

喜怒无常的**狂战士 berserkers** 来自那些未开化的地带。他们视战争如狂欢聚会，乃至四处寻找痛快一战的机会。



Bandit Captain

## 平民 Commoner

*中型类人生物（任意种族），任意阵营*

**AC：10**
**HP：4（1d8）**
**速度：30 尺**

**力量 10（+0）** **敏捷 10（+0）** **体质 10（+0）**
**智力 10（+0）** **感知 10（+0）** **魅力 10（+0）**

**感官：被动察觉 10**
**语言：任意一门语言（通常是通用语）**
**挑战等级：0（10 XP）**

### 动作

***短棍 Club。****近战武器攻击：*命中+2，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*2（1d4）的钝击伤害。

各种**平民 commoners** 包括乡民、农奴、奴隶、仆从、朝圣者、商人、工匠，还有一些普通隐士。

## 邪教徒 Cultist

*中型类人生物（任意种族），任意非善良阵营*

**AC：12（皮甲）**
**HP：9（2d8）**
**速度：30 尺**

**力量 11（+0）** **敏捷 12（+1）** **体质 10（+0）**
**智力 10（+0）** **感知 11（+0）** **魅力 10（+0）**

**技能：欺瞒+2，宗教+2**
**感官：被动察觉 10**
**语言：任意一门语言（通常是通用语）**
**挑战等级：1/8（25 XP）**

***黑暗忠诚 Dark Devotion。***邪教徒为抵抗魅惑和恐慌而进行的豁免检定具有优势。

### 动作

***弯刀 Scimitar。****近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一生物目标。*伤害：*4（1d6+1）的挥砍伤害。

元素亲王、恶魔领主或是大魔鬼们，各方黑暗力量各自存在着对其宣誓效忠的**邪教徒 cultists**。这些邪教徒大多隐藏着自身的信仰，以免因此遭受他人排挤、监禁甚至处死。与邪恶的侍僧不同，邪教徒们的行为和信仰通常都更为疯狂。

## 邪教狂信者 Cult Fanatic

*中型类人生物（任意种族），任意非善良阵营*

**AC：13（皮甲）**
**HP：33（6d8+6）**
**速度：30 尺**

**力量 11（+0）** **敏捷 14（+2）** **体质 12（+1）**
**智力 10（+0）** **感知 13（+1）** **魅力 14（+2）**

**技能：欺瞒+4，游说+4，宗教+2**
**感官：被动察觉 11**
**语言：任意一门语言（通常是通用语）**
**挑战等级：2（450 XP）**

***黑暗忠诚 Dark Devotion。***狂信者为抵抗魅惑和恐慌而作的豁免检定具有优势。

***施法 Spellcasting。***狂信者作为 4 级施法者，其施法关键属性为感知（法术豁免 DC 11，法术攻击命中+3）。狂信者准备了以下牧师法术：

戏法（随意）：*光亮术* light，*圣火术 sacred flame*，*奇术 thaumaturgy*
1 环（4 法术位）：*命令术 command*，*致伤术 inflict wounds*，*虔诚护盾 shield of faith*
2 环（3 法术位）：*人类定身术 hold person*，*灵体武器 spiritual weapon*

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***狂信者发动两次近战攻击。

***匕首 Dagger。****近战或远程武器攻击：*命中+4，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一生物。*伤害：*4（1d4+2）的穿刺伤害。

**狂信者 fanatics** 通常任职邪教团的小分部首领，他们用自己的魅力和教条散布教义，引诱那些意志薄弱的人入教。而大多数邪教狂信者们都崇尚个人力量高于一切。



Cult Fanatic

## 德鲁伊 Druid

*中型类人生物（任意种族），任意阵营*

**AC**：**11（带*树肤术* 16）**
**HP**：**27（5d8+5）**
**速度**：**30 尺**

**力量 10（+0）** **敏捷 12（+1）** **体质 13（+1）**
**智力 12（+1）** **感知 15（+2）** **魅力 11（+0）**

**技能**：**医药+4，自然+3，察觉+4**
**感官**：**被动察觉 14**
**语言**：**德鲁伊语，外加任意两门语言**
**挑战等级**：**2（450 XP）**

***施法 Spellcasting。***德鲁伊作为 4 级施法者，其施法关键属性为感知（法术豁免 DC 12，法术攻击命中+4）。德鲁伊准备了以下德鲁伊法术：

戏法（随意）：*德鲁伊伎俩 druidcraft*，*燃火术 produce flame*，*橡棍术 shillelagh*
1 环（4 法术位）：*纠缠术 entangle*，*大步奔行 longstrider*，*动物交谈术 speak with animals*，*雷鸣波 thunderwave*
2 环（3 法术位）：*动物信使 animal messenger*，*树肤术 barkskin*

### 动作

***长棍 Quarterstaff。****近战武器攻击：*命中+2（带*橡棍术*+4），触及 5 尺，单一目标。*伤害：*3（1d6）的钝击伤害，使用双手攻击时为 4（1d8）的钝击伤害，使用*橡棍术* 时为 6（1d8+2）的伤害。

**德鲁伊 druids** 居住在深林里或其他隐蔽的野外地点中。他们保护自然世界使之免受怪物破坏，并远离文明世界的侵蚀。某些德鲁伊会作为**部族萨满 tribal shamans** 向动物之灵祈祷，并且为人治愈疾病或担任其他人的心灵导师。



## 角斗士 Gladiator

*中型类人生物（任意种族），任意阵营*

**AC**：**16（镶钉皮甲，盾牌）**
**HP**：**112（15d8+45）**
**速度**：**30 尺**

**力量 18（+4）** **敏捷 15（+2）** **体质 16（+3）**
**智力 10（+0）** **感知 12（+1）** **魅力 15（+2）**

**豁免**：**力量+7，敏捷+5，体质+6**
**技能**：**运动+10，威吓+5**
**感官**：**被动察觉 11**
**语言**：**任意一门语言（通常是通用语）**
**挑战等级**：**5（1800 XP）**

***勇气 Brave。***角斗士为抵抗恐慌而作的豁免检定具有优势。

***残暴 Brute。***角斗士的近战武器攻击命中目标时，其伤害加上额外一粒伤害骰（已包含在攻击条目）。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***角斗士发动三次近战攻击，或两次远程攻击。

***矛 Spear。****近战或远程武器攻击：*命中+7，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害：*11（2d6+4）的穿刺伤害，或使用双手发动近战攻击时 13（2d8+4）的穿刺伤害。

***盾击 Shield Bash。****近战武器攻击：*命中+7，触及 5 尺，单一生物。*伤害：*9（2d4+4）的钝击伤害。如果目标是一个中型或更小体型生物，则目标生物必须成功通过一次 DC 15 的力量豁免否则将应击倒地。

### 反应

***格挡 Parry。***一次近战武器攻击命中角斗士时其 AC 加上 3。此时他必须能看见攻击者且正持用着一把近战武器。

**角斗士 gladiators** 对战是一种聚众的娱乐节目。某些角斗士会将每场角斗都视为生死之搏，而另一些则懂得精明的避开致命决斗继而赢取大量的奖金。

## 警卫 Guard

*中型类人生物（任意种族），任意阵营*

**AC：16（锁子背心，盾牌）**
**HP：11（2d8+2）**
**速度：30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 13（+1） | 敏捷 12（+1） | 体质 12（+1） |
| 智力 10（+0） | 感知 11（+0） | 魅力 10（+0） |

**技能：察觉+2**
**感官：被动察觉 12**
**语言：任意一门语言（通常是通用语）**
**挑战等级：1/8（25 XP）**

### 动作

***矛 Spear。****近战或远程武器攻击：*命中+3，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害：*4（1d6+1）的穿刺伤害，或使用双手发动近战攻击时 5（1d8+1）的穿刺伤害。

各种**警卫 guards** 包括城市的警备队 watch，要塞或城堡中的哨兵 sentries，以及商人和贵族的保镖 bodyguard。

## 骑士 Knight

*中型类人生物（任意种族），任意阵营*

**AC：18（板甲）**
**HP：52（8d8+16）**
**速度：30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 16（+3） | 敏捷 11（+0） | 体质 14（+2） |
| 智力 11（+0） | 感知 11（+0） | 魅力 15（+2） |

**豁免：体质+4，感知+2**
**感官：被动察觉 10**
**语言：任意一门语言（通常是通用语）**
**挑战等级：3（700 XP）**

***勇气 Brave。***骑士为抵抗恐慌而作的豁免检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***骑士发动两次近战攻击。

***巨剑 Greatsword。****近战武器攻击：*命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*10（2d6+3）的挥砍伤害。

***重弩 Heavy Crossbow。****远程武器攻击：*命中+2，射程 100/400 尺，单一目标。*伤害：*5（1d10）的穿刺伤害。

***领导 Leadership（短休或长休后充能）。***在 1 分钟内，骑士可以对身边 30 尺内一个他能看见，且正在进行攻击检定或豁免检定的非敌对生物，说出一条特殊的指令或警告。若该生物可以听到并理解骑士的话则其可以在当前的检定结果里加上一个 d4。一个生物一次只能受益于一个领导骰。骑士陷入失能时，该效应也随之终止。

### 反应

***格挡 Parry。***一次近战武器攻击命中骑士时其 AC 加上 2。此时骑士必须能看见攻击者且正持用着一把近战武器。

**骑士 knights** 是为统治者、宗教教团和贵族事业服务的武者。骑士的阵营也是其献身荣誉的程度。无论是进行一项任务还是在一个领域进行巡逻，一名骑士通常都带着一位随行人员一同旅行，其可能是一名扈从或是受雇的平民。

## 魔法师 Mage

*中型类人生物（任意种族），任意阵营*

**AC：12（带*法师护甲* 15）**
**HP：40（9d8）**
**速度：30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 9（－1） | 敏捷 14（+2） | 体质 11（+0） |
| 智力 17（+3） | 感知 12（+1） | 魅力 11（+0） |

**豁免：智力+6，感知+4**
**技能：奥秘+6，历史+6**
**感官：被动察觉 11**
**语言：任意四门语言**
**挑战等级：6（2300 XP）**

***施法 Spellcasting。***魔法师作为 9 级施法者，其施法关键属性为智力（法术豁免 DC 14，法术攻击命中+6）。魔法师学习了以下法师法术：

戏法（随意）：*火焰箭 fire bolt*，*光亮术 light*，*法师之手 mage hand*，*魔法伎俩 prestidigitation*
1 环（4 法术位）：*侦测魔法 detect magic*，*法师护甲 mage armor*，*魔法飞弹 magic missile*，*护盾术 shield*
2 环（3 法术位）：*迷踪步 misty step*，*暗示术 suggestion*
3 环（3 法术位）：*法术反制 counterspell*，*火球术 fireball*，*飞行术 fly*
4 环（3 法术位）：*高等隐形术 greater invisibility*，*冰风暴 ice storm*
5 环（1 法术位）：*寒冰锥 cone of cold*

### 动作

***匕首 Dagger。****近战或远程武器攻击：*命中+5，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害：*4（1d4+2）的穿刺伤害。

**魔法师 Mages** 一生致力于研习魔法。善良阵营的魔法师常为贵族和其他势力作顾问，而邪恶的魔法师则隐居在偏僻之地远离干扰的埋头进行魔法实验。

**变体：魔宠 Familiars**

任何施法者（比如大法师或魔法师）施展法术*获得魔宠 find familiar* 后都能以此得到一只魔宠。魔宠可以是该法术描述里其中一种生物（见《*玩家手册*》），也可以是某微型体型怪物，比如蠕行之爪 crawling claw、小魔鬼 imp、伪龙 pseudodragon 或夸塞魔 quasit。

## 贵族 Noble

*中型类人生物（任意种族），任意阵营*

**AC**：15（胸甲）
**HP**：9（2d8）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11（+0） | 12（+1） | 11（+0） | 12（+1） | 14（+2） | 16（+3） |

**技能**：欺瞒+5，洞悉+4，游说+5
**感官**：被动察觉 10
**语言**：任意两门语言
**挑战等级**：1/8（25 XP）

### 动作

***刺剑 Rapier。*** *近战武器攻击：*命中+3，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d8+1）的穿刺伤害。



### 反应

***格挡 Parry。***一次近战武器攻击命中贵族时其 AC 加上 2。此时贵族必须能看见攻击者且正持用着一把近战武器。

诸**贵族 nobles** 掌握着重要的授权，并作为社会的上层阶级拥有极大的影响力。贵族们坐拥的财富与人脉，让他们拥有如君主或将军般的力量。一名贵族出游时通常带着一队警卫作陪护，并且随身带着一群平民仆从。

贵族的资料也可以套用给那些不是贵族出身的**侍臣 courtiers**

## 祭司 Priest

*中型类人生物（任意种族），任意阵营*

**AC**：13（链甲衫）
**HP**：27（5d8+5）
**速度**：30 尺

| 力量 | 敏捷 | 体质 | 智力 | 感知 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10（+0） | 10（+0） | 12（+1） | 13（+1） | 16（+3） | 13（+1） |

**技能**：医药+7，游说+3，宗教+4
**感官**：被动察觉 13
**语言**：任意两门语言
**挑战等级**：2（450 XP）

***神圣启示 Divine Eminence。***作为一个附赠动作项，祭司可以消耗一个法术位使其近战武器攻击造成额外 10(3d6)的光耀伤害。该获益持续至该回合结束。如果祭司所消耗的法术位为 2 环或更高环阶，则每提升一个环阶其伤害再额外增加一个 1d6。

***施法 Spellcasting。***祭司作为 5 级施法者，其施法关键属性为感知(法术豁免 DC 13，法术攻击命中+5)。祭司习有以下牧师法术：

戏法（随意）：*光亮术 light*，*圣火术 sacred flame*，*奇术 thaumaturgy*
1 环（4 法术位）：*疗伤术 cure wounds*，*曳光弹 guiding bolt*，*庇护术* sanctuary
2 环（3 法术位）：*次级复原术 lesser restoration*，*灵体武器 spiritual weapon*
3 环（2 法术位）：*解除魔法 dispel magic*，*灵体卫士 spirit guardians*

### 动作

***硬头锤 Mace。*** *近战武器攻击：*命中+2，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*3（1d6）的钝击伤害。

**祭司 priests** 向世人传达神灵的教义。他们作为寺庙与神坛的精神领袖通常在社会中都有着重要的影响力。邪恶的祭司会公开为暴君工作，他们也会隐藏在善良社群里主导秘密教会并监督进行各种腐化。

祭司身边通常跟随着一名或多名的侍僧作为助手，协助其主持各类宗教仪式和执行其他的圣职工作。

## 斥候 Scout

*中型类人生物（任意种族），任意阵营*

**AC：13（皮甲）**
**HP：16（3d8+3）**
**速度：30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 11（+0） | 敏捷 14（+2） | 体质 12（+1） |
| 智力 11（+0） | 感知 13（+1） | 魅力 11（+0） |

**技能：自然+4，察觉+5，隐匿+6，求生+5**
**感官：被动察觉 15**
**语言：任意一门语言（通常是通用语）**
**挑战等级：1/2（100 XP）**

***敏锐视听觉 Keen Hearing and Sight。***斥候依赖听觉或视觉所作的感知（察觉）检定具有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***斥候发动两次近战攻击，或两次远程攻击。

***短剑 Shortsword。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害。

***长弓 Longbow。****远程武器攻击：*命中+4，射程 150/600 尺，单一目标。*伤害：*6（1d8+2）的穿刺伤害。

**斥候 scouts** 是老练的猎人和追踪者，而他们也会有偿的提供这些服务。他们大多在野外过着狩猎生活，但也有一部分会成为赏金猎人、向导或是军队侦察兵。

## 密探 Spy

*中型类人生物（任意种族），任意阵营*

**AC：12**
**HP：27（6d8）**
**速度：30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 10（+0） | 敏捷 15（+2） | 体质 10（+0） |
| 智力 12（+1） | 感知 14（+2） | 魅力 16（+3） |

**技能：欺瞒+5，洞察+4，调查+5，察觉+6，游说+5，巧手+4，隐匿+4**
**感官：被动察觉 16**
**语言：任意两门语言**
**挑战等级：1（200 XP）**

***灵巧动作 Cunning Action。***密探在其自己回合内可以用一个附赠动作执行疾走 Dash，撤离 Disengage，或躲藏 Hide 动作。

***偷袭 Sneak Attack（1/回合）。***密探对目标造成伤害时，如果其攻击检定具有优势，或者如果其攻击检定没有劣势且它在该目标身边 5 尺范围内有一个未处于失能状态的盟友。满足以上条件时，密探造成额外 7（2d6）的伤害。

### 动作

***多重攻击 Multiattack。***密探发动两次近战攻击。

***短剑 Shortsword。****近战武器攻击：*命中+4，触及 5 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害。

***手弩 Hand Crossbow。****远程武器攻击：*命中+4，射程 30/120 尺，单一目标。*伤害：*5（1d6+2）的穿刺伤害。

统治者、贵族、商人、公会会长和其他的富人会雇佣**密探 spies** 为自己工作，以保证自己在残酷政治斗争中能够持续提升地位。密探们都精心练就一身情报收集能力。这些训练有素的忠诚密探们个个都守口如瓶，不会轻易泄露折损自身或雇主的任何信息。



## 暴徒 Thug
*中型类人生物（任意种族），任意阵营*

**AC**：**11（皮甲）**
**HP**：**32（5d8+10）**
**速度**：**30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 15（+2） | 敏捷 11（+0） | 体质 14（+2） |
| 智力 10（+0） | 感知 10（+0） | 魅力 11（+0） |

**技能**：**威吓+2**
**感官**：**被动察觉 10**
**语言**：**任意一门语言（通常是通用语）**
**挑战等级**：**1/2（100 XP）**

***集群战术 Pack Tactics***。暴徒至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。暴徒发动两次近战攻击。

***硬头锤 Mace***。*近战武器攻击*：命中+4，触及 5 尺，单一生物目标。*伤害*：5（1d6+2）的钝击伤害。

***重弩 Heavy Crossbow***。*远程武器攻击*：命中+2，射程 100/400 尺，单一目标。*伤害*：5（1d10）的穿刺伤害。

**暴徒 thugs** 擅长恐吓与暴力，并且总是无情的强迫别人屈服。他们拿钱干活，而且毫无顾忌。



THUG

## 部族武者 Tribal Warrior
*中型类人生物（任意种族），任意阵营*

**AC**：**12（兽皮甲）**
**HP**：**11（2d8+2）**
**速度**：**30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 13（+1） | 敏捷 11（+0） | 体质 12（+1） |
| 智力 8（-1） | 感知 11（+0） | 魅力 8（-1） |

**感官**：**被动察觉 10**
**语言**：**任意一门语言**
**挑战等级**：**1/8（25 XP）**

***集群战术 Pack Tactics***。武者至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

### 动作

***矛 Spear***。*近战或远程武器攻击*：命中+3，触及 5 尺或射程 20/60 尺，单一目标。*伤害*：4（1d6+1）的穿刺伤害，或使用双手发动近战攻击时 5（1d8+1）的穿刺伤害。

**部族武者 tribal warriors** 生活在文明之外，通常靠捕鱼和狩猎维生。在部族中，酋长的意愿便是部族履行的传统，而这些领袖通常都是部族里最优秀或最年长的武者，或是某个受众神祝福的部族成员。

## 老兵 Veteran
*中型类人生物（任意种族），任意阵营*

**AC**：**17（板条甲）**
**HP**：**58（9d8+18）**
**速度**：**30 尺**

| | | |
|---|---|---|
| 力量 16（+3） | 敏捷 13（+1） | 体质 14（+2） |
| 智力 10（+0） | 感知 11（+0） | 魅力 10（+0） |

**技能**：**运动+5，察觉+2**
**感官**：**被动察觉 12**
**语言**：**任意一门语言（通常是通用语）**
**挑战等级**：**3（700 XP）**

### 动作

***多重攻击 Multiattack***。老兵发动两次长剑攻击。如果其短剑已出鞘，则可再发动一次短剑攻击。

***长剑 Longsword***。*近战武器攻击*：命中+5，触及 5 尺单一目标。*伤害*：7（1d8+3）的挥砍伤害，或使用双手攻击时 8（1d10+3）的挥砍伤害。

***短剑 Shortsword***。*近战武器攻击*：命中+5，触及 5 尺，单一目标。*伤害*：6（1d6+3）的穿刺伤害。

***重弩 Heavy Crossbow***。*远程武器攻击*：命中+3，射程 100/400 尺，单一目标，*伤害*：6（1d10+1）的穿刺伤害。

**老兵 veterans** 是专业的战士，他们重新拿起武器只是为了捍卫自己的某种信念与价值，或是单纯为了一份相称的报酬。这些人包括从长期兵役中退下的士兵，以及那些只为自己卖命的武者。